**2012 OYUNLARI:** BU YIL BAŞIMIZA NELER GELECEK NELER!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

# Oyungezer

Şubat 2012/02 I 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 52 I ISSN: 1307-8933



47'Yİ LONDRA'DA YAKALADIK!

# HITMAN ABSOLUTION

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)

9 771307 893015 02



FINAL FANTASY XIII-2
ZAMANIN ÖTESİNDE.
KADERİN ÖTESİNDE.
HAYAL GÜCÜNÜN ÖTESİNDE.
SQUARE ENIX
www.finalfantasy13-2game.com
www.facebook.com/finalfantasy13game
PS3
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX LIVE
©2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and "PS3" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



# Editörün Günlüğü

## GELİN SİZE BİR HİKÂYE ANLATALIM...

Soğuk mu soğuk bir Ocak akşamı. Kamera, Kavacık civarındaki bir tepede konuşlanmış Oyungezer Holding Büyük Merkezi'ne doğru yaklaşıyor. Görüyoruz ki Oyungezer ofisindeki aylık editörler toplantısında bir şeyler ters gidiyor… Bir "toplantı"dan bekleyeceğinizin aksine, masa etrafında toplanmış editörler yerine amaçsızca koşuşturan garip mahluklar var. Dikkatli bir göz bu canlıların aslında OGZ editörleri olduğunu hemen ayırt edebilir. Oda içinde, eller kollar havada deli gibi koşturuyor bazıları, birisi de sandalyenin üstünde göğsüne kadar çekmiş bacaklarını, ileri geri sallanıyor… "Ne yapacağız?"… "Bu nasıl bir aydır?!"… "Call of Juarez'i bir daha incelesek??" sesleri duyuluyor panik halindeki editörlerden.

Editörlerin panik içinde koşturmalarının sebebi, Ocak ayında büyük isimli bir oyun çıkmamış olması. Oyun duasına çıkıyor editörlerimiz, uzun uğraşlar sonucunda Şubat başında çıkacak olan Final Fantasy XIII-2'nin bir kopyası gökten zembille çatıya iniyor (onu almaya çalışan Ozan düşüp kafasını kıracak az sonra). Bir yandan Sinan toprağı eşeliyor arka bahçede, "Şuralara Serbest Yetişen oyun ekmiştim yazdan, belki tohum fidan vermiştir" diyerek bir tekmede bahçe kapısını açıyor… (Menteşeden seken kapı geri çakıyor).

Tam o sırada sandalyesinde ileri geri sallanan Ulu YİM Serpil birden ayağa fırlıyor! "Durun arkadaşlar Allah!" Bacaklarını kendine çektiğini unutan Serpil, tekerlekli sandalyenin üstünde ayağa fırlamanın pek verimli bir hareket olmadığını fark ediyor, ama düşerken zamanı yavaşlatıp yumuşak bir iniş yapıyor zemine.

"Madem yeni bir yıla girdik, madem muhteşem oyunlar geliyor bu yıl, neden onları şimdiden okuyucularımıza sunmuyoruz? Haydin yiğitlerim, haydin aslanlarım! Bulalım şu işin bir çaresini!" derken, hikâyemizde az önce bahsettiğimiz üzere Ozan çatıdan aşağı doğru yuvarlanıyor. Düşerken şık bir hareketle açık pencereden Final Fantasy inceleme kopyasını fırlatıyor, yere çarpmadan son nefesinde, son bir iyilik yapıyor "zembille sadece oyun gelmemiş, bir de at var çatıdaaaağ!"

Tuğbek dikkat kesiliyor! "At mı? Atlara bayılırım!" Ozan'ın cesedinin üstünden sıçrayıp çatıda alıyor soluğu. "Safkan İngiliz atı! Hangi oyundan geldin acaba? Oyunlarda at çok önemlidir çünkü, biliyorsun…" diye fısıldıyor güzel kısrağa. At birden dile geliyor! "*Why, my good sire, my name is Sercio and I've riden from the land of all sires: London. Let me carry you back to that land, and show you a very good game, in which no horse will ever be…" (Türkçesi: Olm Tuğbek, havaalanına gidiş yok, yollar kapalı falan dinlemem. Biletini bile aldık bak o kadar, git şu Londra'ya, Hitman Absolution'ı bir tek bize gösterecekler! Aaa!"* Atına atlıyor Tuğbek, çatıdan aşağı, Göksu'dan aşağı, Boğaz'dan aşağı, Marmara'dan, Ege'den aşağı gidiyor (Akdeniz'de hafif sağ yapıyor, Atlantik'te de yukarı çıkıyor az). Kuruduktan sonra Hitman Absolution'la ilgili Türkiye'de başka hiç kimsede olmayan bilgilerle bize döneceğini biliyoruz.

Serpil ve Sinan sevinçle birbirine sarılıyor "Oh, yine kurtardık oyunsuz bir Şubat sayısını da!" Ve işte, OGZ ofisinde bir sayının çalışması da bu şekilde başlıyor.

Sinan & Serpil

Not: Çok soğuk, beyin fonksiyonlarımız bozuldu. Özür!



Artwork: Battlefield Heroes

**BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…**

- oyungezer.com.tr
- facebook.com/oyungezer
- twitter.com/oyungezer
- steamcommunity.com/groups/oyungezer

# içindekiler Şubat 2012

## 360drc





## KONSOL İNCELEME





## LOGIN





## PC İNCELEME





## DOSYA: 2012 GELDİ!



## ORGANİZE SANAYİ

**90 ALIENWARE**
Ofisteki meraklıların, şu aletin tüm bileşenlerini bırakıp ışıklarına tav olması ibretlik bir görüntüydü...

**92 SAMSUNG SA950**
Bir monitör böylesine aykırı bir görüntüyle nasıl estetik olabiliyor? Belki de diğerleri yanılıyor?

**98 YENİ TEST SİSTEMİMİZ**
Bir tabu daha yıkıldı ve Organize Sanayi test sistemini yeniledi! Darısı diğer tabularımızın başına.

**100 TEST: OYUNCU KLAVYELERİ**
"Bir klavye diğerinden ne kadar farklı olabilir ki?" diye soran arkadaş, gel benimle şöyle.



## EKRAN DIŞI



**112 2011'İN ALBÜMLERİ**
Bir yıl daha biter ve biz "neler oldu" sorusuna cevap bulmak için dinlediğimiz şarkılara dönüp bakarız.

**114 SÖYLEŞİ: UĞUR ULUDAĞ**
İşte tam anlamıyla bir "oyuncu". Hem bilgisayarda, hem tiyatro sahnesinde oynuyor Uğur Uludağ.

**116 SHIRUKUROODO**
İpek, Mawaru Penguindrum'u "Animelerin Lost"u olarak tanımladı. Anladığımız kadarıyla bu seride çok acayip şeyler oluyor.

## bakmadan geçmeyin



**14 OYUN KAPATTIRAN BOSSLAR**
Tamam, adı üstünde, adam "bölüm sonu canavarı" ama böyle de çamur olunmaz ki...



**12 SÖYLEŞİ: AHMET ALİ BATI**
Kalbimizi fetheden "All That Matters"ın yapımcısıyla buluştuk, konuştuk.



**138 PHANTASMAGORIA**
İsmi kadar karizmatik bu oyunu Eser bir kez daha ziyaret etti. O kadar da güzel değilmiş.

## DOSYA

**128**




## OYUN CANAVARI

**82**



**Star Wars The Old Republic**
Mindtrick mi yedir nedir... 360drc ve Log-In'den sonra Oyun Canavarı da The Old Republic'e çalışıyor.

**alizine wonderland 72**
Geçen ay Oyungezer dergisinden fazla satmış olduğumuzu büyük bir keyifle...

## PIXEL




**135 Pikselizasyon**
Mini mini oyunlar, kafaları kurcalar.

**136 Çaylaklara Saygı: Ken Master**
Shoryuken atmayı ondan öğrendik (ve çok kötü dayak yedik).

**140 Dosya: Efsane Batık Oyun Firmaları**
Nasıl batar bu firmalar ya!

## oyun indeksi

# OGZ_DVD

OKUMUŞ DVD'NİN HALİ BİR BAŞKA OLUYOR



## Katawa Shoujo

### HAYAT TÜM ENGELLERE RAĞMEN DEVAM EDİYOR

Neredeyse iki yıldır her ay DVD'mizde bir görsel roman paylaşıyoruz sizinle, ama yine de kısaca hatırlatalım: Çoğunlukla Japonya kaynaklı oldukları için anime tarzı görseller barındıran, etkileşimin çok kısıtlı olduğu, hatta oyundan ziyade resimli ve sesli öyküler olarak tanımlayabileceğimiz yapımlar görsel romanlar. Eğer animelerden hoşlanıyorsanız ve bilgisayar başında uzun süre bir şeyler okumak sizin için sıkıcı bir uğraş değilse, denemenizde fayda var.

Öyleyse ismi Japonca olduğuna göre bunu da Japonlar yapmış olmalı değil mi? Değil. Aslına bakarsanız Katawa Shoujo'nun yapım süreci başka hiçbir oyuna benzemiyor. 2007 yılında 4chan'in anime sayfalarında ortaya atılan bir fikrin ardından gönüllü olarak bir araya gelen insanlar... Kimi hikâyeyi yazıyor, kimi çizimlerini kimi müziklerini yapıyor, dünyanın dört bir yanından yirmi bir kişi hiçbir karşılık beklemeden aylarını, yıllarını harcayıp şimdiye dek



Japonya dışından çıkan en iyi görsel romanı hazırlamak için çabalıyor. Ve işte, Haziran 2010 ayında demosunu paylaştığımız Katawa Shoujo'nun tam sürümü, beş yıllık çalışmanın ardından karşınızda.

Katawa Shoujo, günümüz Japonya'sında engelli öğrencilere eğitim veren hayali Yamaku Lisesi'nde geçiyor. Sıradan bir yaşam sürdürmekte olan Hisao Nakai'nin hayatı, geçirdiği kalp rahatsızlığının ardından altüst oluyor ve uzun bir tedavi sürecinin ardından eğitimini bu okulda devam ettirmek zorunda kalıyor. Üstesinden gelmesi gereken güçlüklere rağmen Hisao, bu okulda yeni arkadaşlıklar kurma ve belki de hayatının aşkını bulma fırsatına sahip.

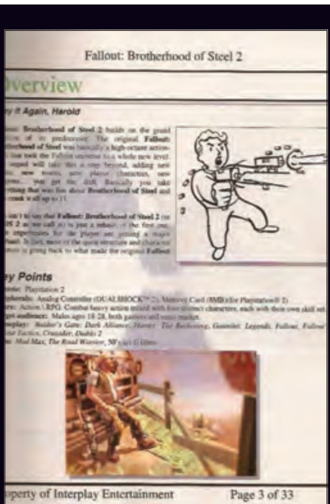
Bir de not: İki yıl kadar önce yayımlanan demonun aksine oyunun tam sürümü yalnızca on sekiz ve üzeri yaştaki okurlara tavsiye ediliyor. Fakat dilerseniz oyunu çalıştırdıktan sonra seçenekler bölümünden yetişkin içeriği devre dışı bırakma olanağına sahipsiniz.




Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

### DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Deus Ex: New Vision
2- Defender's Quest
3- Q.U.B.E.
4- Binary Domain videosu
5- ZombiRock: Çılgın Deney



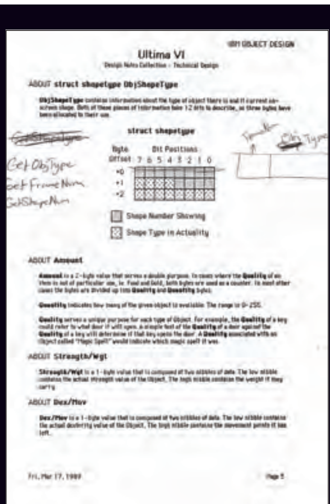
Fallout: Brotherhood of Steel 2

Page 3 of 33

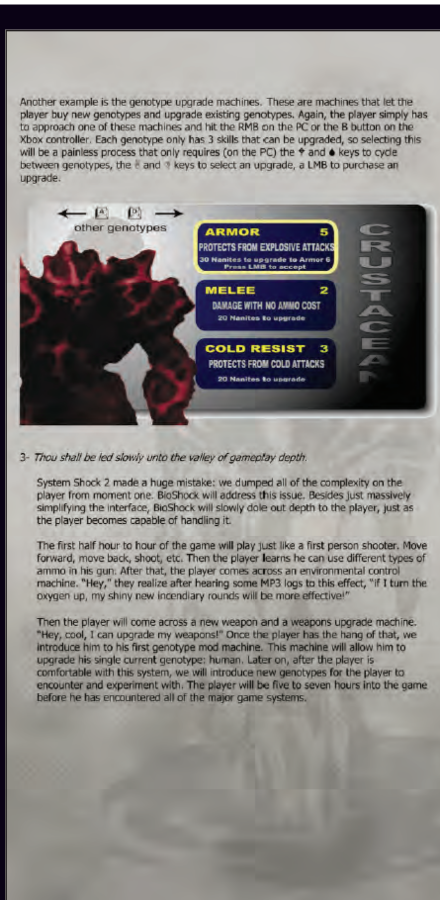


MORTIMER "MORTE" RICTUSGRIN

"IT'S YOU AND ME, BERK – WE'RE IN THIS TOGETHER UNTIL THIS THING'S OVER. I STICK LIKE YOUR LEG."
- MORTE -



Ultima VI



Another example is the genotype upgrade machines. These are machines that let the player buy new genotypes and upgrade existing genotypes. Again, the player simply has to approach one of these machines and hit the RMB on the PC or the B button on the Xbox controller. Each genotype only has 3 skills that can be upgraded, so selecting this will be a painless process that only requires (on the PC) the ↑ and ↓ keys to cycle between genotypes, the ← and → keys to select an upgrade, a LMB to purchase an upgrade.



3- *Thou shall be led slowly unto the valley of gameplay depth.*

System Shock 2 made a huge mistake: we dumped all of the complexity on the player from moment one. BioShock will address this issue. Besides just massively simplifying the interface, BioShock will slowly dole out depth to the player, just as the player becomes capable of handling it.

The first half hour to hour of the game will play just like a first person shooter. Move forward, move back, shoot, etc. Then the player learns he can use different types of ammo in his gun. After that, the player comes across an environmental control machine. "Hey," they realize after hearing some MP3 logs to this effect, "if I turn the oxygen up, my shiny new incendiary rounds will be more effective!"

Then the player will come across a new weapon and a weapons upgrade machine. "Hey, cool, I can upgrade my weapons!" Once the player has the hang of that, we introduce him to his first genotype mod machine. This machine will allow him to upgrade his single current genotype: human. Later on, after the player is comfortable with this system, we will introduce new genotypes for the player to encounter and experiment with. The player will be five to seven hours into the game before he has encountered all of the major game systems.

## Oyun tasarım dokümanları

### OYUNLARIN PERDE ARKASINDA NELER DÖNÜYOR?

Oyun yapımcılarının işi zor. Bir oyunun geliştirilme süreci boyunca belirli bir plana mümkün olduğunca sadık kalmak, o oyunun kabul edilebilir bir süre içerisinde tamamlanabilmesi adına hayati önem taşıyor. Hele ki tek başına çalışan bağımsız bir geliştirici değilseniz ve hesap vermeniz gereken birileri varsa gerisini varın siz düşünün. İşte tam da bu yüzden, yapımcılar geliştirdikleri oyunlar için tasarım dokümanları hazırlıyorlar ki hem oyunları gün yüzü görsün, hem de kendileri aç ve açıkta kalmasınlar.

BioShock, Fallout, Grand Theft Auto, Grim Fandango, Planescape Torment ve Ultima Online gibi on iki adet yapıma ait, PDF formatında tasarım dokümanları için DVD'mizin Bonus bölümüne buyurun. İleride oyun tasarımcısı olmak gibi bir planınız varsa ya da en azından oyunların tasarım aşamasında yapımcıların zihninden ne gibi fikirler geçtiğini merak ediyorsanız, bir göz atmanızda fayda var.

# EDIFIER

# Efsane Olmak Ses İster

## EDIFIER DA5000PRO

**PC ve oyun meraklıları için olağanüstü bir ses deneyimi.**
**Tamamı ahşap kaplama ve manyetik korumalı.**
**Mükemmel kalitede ses çıkış özelliği olan subwoofer ve uydular.**
**Oyun konsoluna ve bilgisayara aynı anda bağlayabilme özelliği.**




## DA5000PRO

Hoparlör sayısı 5+1
Toplam çıkış gücü RMS 108 Wat
Uydu hoparlör (RMS Watt) = 2x6 Wat
Ön uydular (RMS Watt) = 2x12 Wat
Arka uydular (RMS Watt) = 2x6 Wat
SubWoofer (RMS Watt)=60 Wat
Center (RMS Watt) = 12 Wat
THD değer 10%

**THD Nedir?**

THD (Total Harmonic Distortion - Toplam Harmonik Bozulm elektronik bir cihazda, tüm bileşenlerin oluşturduğu harmo bozulma oranını ifade eder. Bu değer ne kadar yüksekse, bozulma/deformasyon o kadar yüksek; ne kadar düşükse bozulma/deformasyon o kadar düşük olur.

Edifier, tüm ürünlerinde sektör standartlarının üstünde olan %10 gibi oldukça düşük bir THD değeri kullanır. Bu nedenle Edifier ürünlerinin ambalajı üzerinde görünen Watt değerle tamamen gerçek olup, sesin mükemmel derecede berrak ve temiz olmasını sağlar.

Digital Trend

digital trend

EDIFIER®



# 360drc



"Bizi çok seveceğinizi hissediyoruz ailecek..."
sf 12 >>





## BU AY OYUN YOK

Bu ay 360drc yine zımba gibi ancak içeride hiç oyun yok. Onun yerine ağırlığınca dosya konusu var. Aaa, pardon bir oyun varmış çok pardon... Hem de bir Türk oyunuymuş. Ama bakın ne diyorum biliyor musunuz? Artık oyunun da Türk'ü, İngiliz'i falan yok... All That Matters'ın dili ve mizacı çoğu oyundan daha evrensel. Bakmadan sakın geçmeyin. Daha önce söylediğimiz gibi ,ülkemiz yurtdışından dalga dalga gelen ve gelmeye devam edecek olan bu iş ve üretim modellerine nereye kadar direnebilir ki... Artık bizler bu pazarın ciddi birer oyuncusuyuz. Ama bir şeyin altını tekrar çizmek faydalı olacak sanırım: Özellikle online oyunlarda oyuncu kimliğimiz çok kötü. Dünyada Türk oyuncusu hiç de iyi bilinmiyor. Üretici ve yayıncılar yavaş yavaş dünya sahnesine çıkmaya başlamışlarken, oyuncularımızın da kendine gelmesi ve küfür, hile gibi artık geçen yüzyılda kalması gereken şeyleri bir kenara bırakması gerekiyor artık. Bu noktada topluluk liderlerine ve firmalara büyük işler düşüyor. Lütfen oyuncularınıza iyi bakın ve onlara sahip çıkın...

**3 Mart tarihine dikkat:** Arkadaki tahta oturmak isteyenler, The Game'e 0212 337 30 80 numarasından ulaşıp etkinlik için kayıt yaptırabilirler. Elbette ki 18 yaşından büyük oyungezerler... Etkinliğin duyurusu bu sayının derinliklerinde bir yerlerde. İpuçlarını takip edin.

**Biterken çalıyordu: JJ Cale – Sensitive Kind**

**FURKAN FARUK AKINCI**

## TOP10

| | |
|---|---|
| 1 Football Manager 2012 | SEGA |
| 2 Star Wars: The Old Republic | EA |
| 3 The Elder Scrolls V: Skyrim | Bethesda |
| 4 The Sims 3 | EA |
| 5 The Sims 3: Pets | EA |
| 6 Call of Duty: Modern Warfare 3 | Activision |
| 7 Battlefield 3 | EA |
| 8 Shogun 2: Total War | SEGA |
| 9 The Sims 3: Generations | EA |
| 10 The Sims 3: Late Night | EA |

## OFİS 2012

Serpil, şu an burayı yorgun gözlerle okuduğunu biliyorum...

1) Bu aralar çok yorulduk biz di mi? Tekrar Bohemian Rhapsody söylesek gırtlağımız patlayasıya...

*"Is this the real life?" Bence bu bir fanta sea Faruk. Yine de ben de inanıyorum, bu yorgunluk geçecek.*

2) Bu ay bütün oyungezerler gibi ben de heyecanlıyım. Çünkü Serpil, bu ay oyun yazdın sen. Özlüyoruz okurların olarak. :)

*Ehm şey, tam olarak yazdım denemez aslında. Hakan'la birlikte BioShock Infinite'ten ne kadar umutlu olduğumuzu yazdık ama doğru diyorsun, paslanmışım.*

3) Bana direksiyon dersi verir misin?

*Anlaştık ama sonra sen de bana Deus Ex dersi vereceksin :)*

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

## Rüyaysa da uyandırmayın
Shenmue 3, o hep istenen ama asla elde edilemeyecek şeyler listenin daimi üyesidir. En azından biz öyle olduğunu düşündük yıllarca ancak oyunun yaratıcısı Yu Suzuki, normal şartlarda 11 bölümden oluşan hikâyenin sadece 6 bölümünü anlatabildiklerini ve devamının gelebileceğini açıklayarak umut saçtı. N'apsak, inansak mı?

## Tiglon'dan süper hamle
Ocak ayından itibaren Square Enix oyunlarının Türkiye distribütörlüğünü Tiglon almış bulunuyor. Hitman Absolution, Tomb Raider ve Final Fantasy XIII-2 ile birlikte eski oyunların da dağıtımını yapacağını açıkladı Tiglon. Ülkemiz için güzel bir haber.

## Ne aduketmiş arkadaş
30 Ağustos itibariyle 25. yılını kutlayacak olan Street Fighter serisi ortalığı şenlendirmeye hazırlanıyor. 25. yıl için özel olarak hazırlanmış bir logo ile "büyük planları" olduğunu açıklayan Capcom, elbette ki bu planların ne olduğunu söylemedi ama heyecanlandırmayı başardı. O değil de 25 sene yahu, yaşlanıyoruz azizim...

## Konami'den üçlük yağmuru
Konami yaptığı açıklama ile Silent Hill sevenleri ihya etti. Açıklamaya göre Mart ayında tam üç adet Silent Hill oyunu birden çıkacak. Silent Hill HD Collection, Silent Hill: Downpour ve Silent Hill: Book of Memories ile Mart ayını sessiz geçirmeye kararlı görünüyor Konami. (Ha ha! Aman ne komik!)

## Origin çıktı, mertlik bozuldu
BioWare'den yapılan açıklamaya göre Mass Effect 3'ü Steam'e bekleyenler daha çok bekleyecek. Dijital olarak satın almak isteyenlerin Origin'in yolunu tutması gerekiyor. Neden durduk yere Steam sempatizanı olduk onu da bilmiyoruz ya neyse.

## Belki yarın belki yarından da sonra
Yayıncı Take-Two iki tane erteleme haberiyle keyfimize limon sıktı. Yapılan açıklamalar doğrultusunda FPS türündeki yeni XCOM 2013 yılına, Max Payne 3 de Mayıs ayına ertelendi. Ertelemeler için sunulan bahane ise yine aynı, "Daha yüksek kaliteli oyunlar sunabilmek", yerseniz...

## Ağzını hayra aç be adam
Çevrimiçi oyun servisi Gaikai'nin Ürün Müdürü Nanea Reeves'in söylediğine göre yeni nesilde mevcut konsol üreticilerinden biri yer almayacak. WiiU'nun açıklandığını düşünürsek bu spekülatif açıklama Sony ve Microsoft'u işaret ediyor.

## -360 derecede donmayaydık iyiydi
Lütfen, çok rica ediyoruz, bir an evvel Nisan ayına gelebilir miyiz? Bu kadar soğuk olmak zorunda değildin sevgili Ocak, hayır açıklama üretme, sevmiyoruz seni, git buradan gözümüz görmesin! Kaloriferler bile üşüdü yani, o derece...

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

# İNTERNETİN GELECEĞİ BELLİ OLUYOR


İnternetin geleceği taş ve SOPA'lar...

Siz bu satırları okuduğunuz sırada ABD Kongresi, küresel büyüklükte bir at gözlüğü özelliği taşıyan SOPA'yı görüşmüş ve muhtemelen bir karar almış olacak. Öncelikle hâlâ bilmeyenler için SOPA (Stop Online Piracy Act), telif haklarının korunması üzerine hazırlanan bir yasa tasarısı. Ancak sıkıntı şu ki, hazırlanan tasarı telif haklarını korumaktan ziyade ifade özgürlüğünü yok etme işlevi görüyor. Eğer tasarı kongreden geçerse yasadan güç alan devlet, bir şekilde telif haklarının ihlal edildiğini düşündüğü bir web sitesini "yargılama süreci dahi olmadan" kapatma hakkına sahip olacak. Öyle ki Facebook,YouTube vb. sitelerde yapılan resim, video ve ses paylaşımlarının tamamı korsan yayın olarak kabul edilebilecek ve engellemeye gidilebilecek. İnterneti karanlık çağa götürme ihtimali bulunan bu yasaya Google, Amazon, Wikipedia, Facebook, Twitter, Yahoo!, Mozilla, Zynga, eBay ve daha pek çok dev isim karşı çıksa da oyun yapımcılarının birleşme noktası olan ESA'nın (Entertainment Software Association) destek veriyor olması şaşkınlık yaratıyor. Her ne kadar ESA desteğini belirtmiş olsa da üyelerden bazıları bireysel olarak seslerini yükseltmekten çekinmiyorlar neyse ki. NVIDIA başta olmak üzere Mojang, Epic Games ve Red 5 gibi firmalar SOPA'ya sonuna kadar karşı olduklarını açıkladılar. ABD Başkanı Barack Obama'nın da "İfade özgürlüğünü sınırlayacak bir yasaya destek vermeyiz" şeklinde karşı çıktığı SOPA'nın akıbeti ne olacak hep birlikte göreceğiz...

# TÜRKÇE GTA V İSTİYORUZ!

GTA serisini oynayıp da, GTATurk.com'u duymamışsanız ayıp etmişsiniz demektir. Rockstar'ın da resmi olarak tanıdığı önemli hayran sitelerinden olan GTATurk, geçtiğimiz ay yeni bir imza kampanyası başlattı. GTA V için en azından altyazı desteği isteyen ekip online üzerinden epeyce yoğun bir kampanya süreci yürütüyor şu sıralar. Eğer Rockstar oyunu Türkçeleştirmeyi düşünürse, satışlarına oldukça olumlu katkı yapacağı kesin. Bizden tam destek... Kampanyaya katılmak için şu linkleri takip ediniz: turkcegtavistiyoruz.gtaturk.com ve www.petitiononline.com/GTATR

game in my campus winter'12

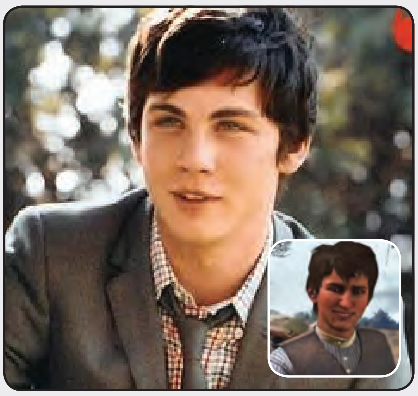
# GAME IN MY CAMPUS WINTER '12

Game in My Campus Winter '12, her zamankinden çok daha hareketli ve eğlenceli olacağa benziyor. Hayır canım, basın sponsoruyuz diye değil. Cidden üzerinde çalışılmış bir etkinlik bu. 15-16 Şubat tarihlerinde İstanbul Teknik Üniversitesi, Maslak Kampüsü'nde düzenlenecek olan etkinlikte birçok ünlü marka bir araya geliyor ve katılımcıları heyecan verici bir dijital atmosferin içine çağırıyorlar. Harley Davidson, Kingston, AOC, Kaspersky ve Seagate'in ortamı ısıtacağı etkinlikte dikkatli bakan gözler belki bizi de orada yakalayabilirler. Eğer yolunuz düşerse, hiç düşünmeden dalın içeri. Eğer düşmezse de bir yolunu bulun deriz.

PRODUCTION Oyungezer
DIRECTOR Goyun
CAMERA 360
DATE 24.01.2012 SCENE 21 TAKE 1

# OGZ CASTİNG AJANSI

Geçen ayki tenhalıktan sonra bu ay ajans epeyce bir kıpırdandı. Ne oldu oyungezerler, elleriniz mi üşüdü? Geçin, geçin içeride bolca sıcak çikolatamız mevcut. Öncelikle birer küçük değerlendirme yapmak istiyorum. Sevgili Onat Şahin, katılımın için teşekkürler. Bir dahakine benzeşen görselleri de ekle ama olur mu? Sevgili Batuhan Yücer, artık Sinan'ın Ed Helms'e benzeme dönemi kapandı. Sinan artık Sauron'un Gözü'ne benziyor. Adam üç yıldır aralıksız Ed Helms'e benzemekten bir hâl oldu. Yine de sana da teşekkürler. Metehan Kurşun! 9gag'de ne varsa toplamışın? E, biz de görüyoruz oraları di mi ama? Sana da teşekkürler tabii ki. Enes Gökçe'ye de katılımı için teşekkür ederim. Bu ayki castlarımızı eskilerden Arda Köroğlu yaptı. Ajansa tekrar hoş geldin Arda... Adayınız mı var? Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr


Jack Marston - Logan Lerman


Leon Scott Kennedy - Brendan Fraser



> Blizzard çok yoğunmuş ve bu sonbahar Blizzcon olmayacakmış. > Yeni LOTRO genişleme paketi olan Riders of Rohan, at üzerinde savaşı mümkün >>



# GÜLÜ SEVDİKÇE DİKENİ DAHA ÇOK BATIYOR

Bir önceki haberi Ubisoft ile kapatarak bu habere yumuşak bir geçiş yapıyoruz (DJ olacak adamız vesselam). Artık herkesin bildiği üzere Ubisoft, korsanla mücadele adı altında kullandığı DRM ile orijinal oyun kullanıcılarını hayatından bezdirmiş durumda. Sürekli internet bağlantısı gerektiren yaptırımlarına bir yenisini daha ekleyen firma, donanımlarınız arızalanırsa sizi cezalandırmaktan kendisini alamıyor. Guru3D isimli oyun sitesi, Anno 2070'i farklı ekran kartlarıyla test etmek istediğinde oyunun her ekran kartı için yeniden aktivasyon yaptığını ve sonunda da aktivasyon haklarının bittiğini görünce şoka uğramış. Bu saçma durum sonrası hafif sitemkâr bir tavırla bir daha asla Ubisoft oyunu incelemeyeceğini duyurdu site. Ekran kartı değişimini anakart değişimi olarak algılayan DRM, eğer donanımınız arızalanırsa aktivasyon hakkınızı harcamaktan çekinmiyor. Bu konu ne zaman gündeme gelse kullanıcıların kendi bakış açıları ile konuya yaklaştıklarından ve yapımcı tarafından konuya bakmaya kimsenin çalışmadığından dem vuruyor Ubisoft ancak iş kendilerine gelince pek empati kurmaya gerek duymuyor anlaşılan.

# BİZE HER YER DIABLO

En çok beklenen oyunlar sıralamasında zirveyi kimseye kaptırmayan Diablo III üzerinde dönen dedikodu bulutu gün geçtikçe çoğalıyor. PC kullanıcıları sabırsızlıktan tırnaklarını kaybetme noktasına geledursun, konsol kullanıcıları da hevesle kendileri adına gelecek sevinçli haberleri bekliyorlar. Bizler de onlar için "kısmi" bir iyi haber verelim dedik. İlk olarak E3'de fısıldanmaya başlanan bu dedikodu, geçtiğimiz ay Blizzard Topluluk Yöneticisi Micah Whiple'ın Twitter sayfasından yazdığı, "Evet, Josh Mosqueira Diablo konsol projesinin baş tasarımcısı" mesajıyla iyice gerçekçi bir hal almaya başladı. Bunun üzerine kopan sevinç dalgası öyle büyük bir etki yarattı ki Whiple peşinden şu mesajı paylaşmak zorunda kaldı, "'Evet' bir duyuru niteliği taşımıyor. Hâlâ bir konsol versiyonu üzerine araştırma yapıyoruz ancak asıl olarak PC/Mac versiyonu üzerine yoğunlaşmış durumdayız". Ne olursa olsun Diablo III'ün konsol versiyonu ihtimali artık dedikodu sınıfından sıyrılmış durumda ve herkes resmi açıklamayı beklemeye başladı. Konu Diablo olunca beklemeye alıştık nasılsa.







# FALLOUT'UN VERASET DAVASI SONUÇLANDI

Interplay ile Bethesda'nın Fallout ismi üzerinde bitmek tükenmek bilmeyen mücadelesi nihayet son buldu ve Bethesda, Fallout'un tüm haklarına sahip oldu. Ocak ayı başında gerçekleşen duruşma sırasında iki tarafın didişmesi sonucu yargıç duruşmaya ara vermiş ve daha sonrasında gerçekleşen kapalı oturumda taraflar anlaşma sağlamışlardı. Varılan anlaşmaya göre Bethesda, Interplay'e 2 milyon dolar ödeyerek Fallout isminin tek sahibi olacak. Ancak Interplay, 2013 sonuna kadar Fallout 1, 2 ve Tactics'i satmaya devam edecek ve ancak 2014 başında Bethesda bu oyunların haklarına sahip olabilecek. ZeniMax Başkanı Robert Altman, yaşanan yorucu sürecin tamamlanmasından duyduğu mutluluğu paylaşırken, Fallout ile ilgili gelecek planlarını da şu sözlerle açıklıyor, "Fallout, ZeniMax için önemli bir marka. Üçüncü şahısların müdahaleleri olmadan hayranlarımız için yeni Fallout oyunları yapabilecek olmaktan dolayı mutluyuz". Umarız artık Fallout ismi üzerinden atıp tutmaktan ziyade biraz oyunla ilgili beyin fırtınası yapmaya fırsat bulabilirler, hani iyi olur sanki.

# PLAYSTATION 2: KRALIN DÖNÜŞÜ

Pek çok oyun sever tarafından gelmiş geçmiş en iyi oyun konsolu olarak görülen PlayStation 2, doğumundan 10 sene geçmesine rağmen çılgınlar gibi satmaya devam ediyor. Noel haftasında yarım milyonluk bir satış başarısı gösteren PS2, ailenin en yeni üyesi PS Vita kadar rağbet görmeyi başardı. Satışların genel olarak Orta Doğu, Güney Amerika, Doğu Avrupa ve Güneydoğu Asya bölgelerinde gerçekleştiğini açıkladı Sony. Fiyatının ciddi anlamda makul bir seviyeye gerilemesinin elbette bu satış rakamlarında etkisi büyük, ancak asıl etken bitmek bilmeyen bir oyun kataloğuna sahip olması. Bugün PS3'e peşi sıra HD yeniden yapımlar çıkıyorsa bunun yegâne sebebi olarak PS2'nin bitmek tükenmek bilmeyen çeşitlilikte yapımlara ev sahipliği yapıyor olması gösterilebilir. Eğer zamanında bir PS2 sahibi olamadıysanız yeniden yapımları beklemeyin ve gidin hemen bir tane alın, yıllar sonra bile bugün koyduğunuz yerde duracağından emin olabilirsiniz.





# MADALYONUN ÖTEKİ YÜZÜ

Günümüz savaşlarını oyunlaştıran Kuma Games, yaptıklarıyla kendi başını yeterince ağrıtmıyormuş gibi bu kez çalışanlarından biri olan Emir Mirza Hikmeti'nin başını yaktı. Ziyaret için ailesinin yanına İran'a giden Hikmeti, burada Amerikan casusu olmak suçlamasıyla yargılandı ve idam cezasına çaptırıldı. İran televizyonunda yayınlanan itiraf videosunda Hikmeti, 2001 yılında ABD ordusuna katıldığını ve daha sonrasında çeşitli istihbarat görevlerine gönderildiğini açıklıyor. En son olarak da Kuma Games tarafından işe alındığını ve casusluk yapmak üzere İran'a geldiğini itiraf ediyor. Amerikan Hükümeti, aynı zamanda Amerika vatandaşı olan Hikmeti'nin derhal serbest bırakılmasını talep ederken yayınlanan itiraf videosunun da baskı ile ortaya çıkarıldığını öne sürdü. Kuma Games daha önce Kaddafi'nin ölümünden hemen bir gün sonra "Hedef Kaddafi" isimli oyunu duyurmuş ve oldukça büyük tepki çekmişti. Firmanın tam olarak ne yapmaya çalıştığı veya arkasında kimlerin olduğu net olarak bilinmese de karşımızda sonu idamla bitecek trajik bir hikâye tüm gerçekçiliğiyle duruyor.

>> kılacakmış. > SNK Neo-Geo Portable adlı makineyi geliştiriyormuş. > Bu sene QuakeCon'da Doom 4 açıklanabilirmiş. > Basının her önüne >>

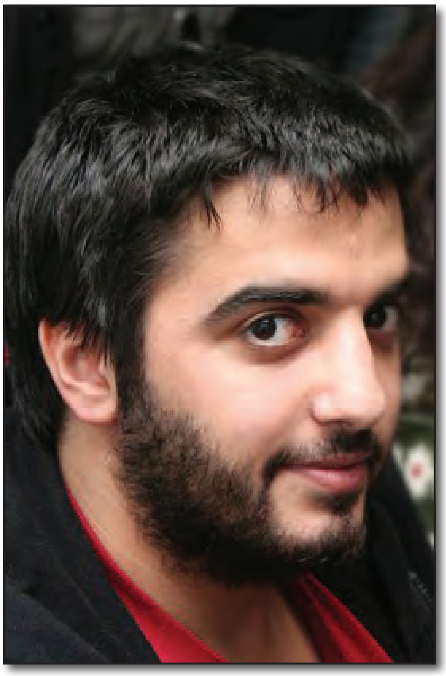


# ALL THAT MATTERS

## ÖNEMLİ OLAN HER ZAMAN AİLEDİR -FURKAN FARUK AKINCI

**OYUN SEKTÖRÜNDE FAALİYET** gösterenler olarak kurduğumuz bir mail grubumuz var. Bir sabah ortama bir mail düştü, "All That Matters" diye. Bir süredir oyun geliştirmeyle uğraşan sevgili Ahmet Ali Batı'nın yeni projesiydi bu. "Artık deneyebilirsiniz" diye şöyle bir dürttü bizi ve hiç ummadığımız kadar zekâ ve aynı zamanda duygu dolu bir oyunla karşılaştık. Ali'nin oyunu basit bir platform/bulmaca gibi görünse de, oynadıkça, derinlerine indikçe bundan çok daha fazlasını buluyorsunuz oyunun içinde. Ali gerçekten de hikâye anlatmanın koca dramatik altyapılar yerine, içten gelmesi gerektiğini All That Matters ile kanıtlıyor bizlere. Bu arada oyunu kongregate.com üzerinden aratarak oynayabilirsiniz.

Oyunda Greer ailesinin tamamen farklı özelliklere sahip beş üyesini kontrol edebiliyorsunuz. Ailenin her bireyinin yapabildikleri birbirinden farklı. Gittikçe zorlaşan her bir bölümde, aile üyelerini zor şartlar altından kurtarmaya çalışıyorsunuz. Fakat önemli olan onların birlikte hareket edebilmelerini sağlamak. Ali, aile üyelerinin karakterlerini çalışırken o kadar ustaca mesajlar yerleştirmiş ki şöyle bir durup "hakkaten ya!" demekten alamıyorsunuz kendinizi. Ama bunları burada örneklendirmek yerine, sizin keşfetmenize bırakıyorum. İnanın en keyiflisi bu. Ve ne diyorum biliyor musunuz sevgili oyungezerler: Bu oyunu mutlaka bitirin! Emin olun size harcadığınız vaktin çok daha fazlasını geri kazandıracak. Buradan Ali'ye de oyungezer ailesi olarak bir teşekkür edelim istiyorum. Ama Ali'yi öyle hemen bırakmıyoruz. Hazır yakalamışken birkaç şey soralım sana.



**OGZ: Ne kadar zamandır oyun geliştiriyorsun ve ne gibi süreçlerden geçtin?**

**Ali:** Sanırım bundan 7-8 sene kadar önce oyun modları geliştirerek oyun yapımına başladım. Özellikle Warcraft'ın editörüyle pek çok harita yaptım. Daha kişisel bir şeyler yapmak isteyince de işin temelinden başlamak uygun olur diye düşündüm ve bir C programlama kitabı alarak lisedeyken yazılım işlerine girdim. Uzun bir süre boyunca yazılım bilgimi, oyun geliştirmeyle birleştiremedim. Birkaç sene algoritma geliştirme, okul projeleri, yazılım yarışmalarıyla geçti. Tabii bu sırada pek çok farklı yazılım dili öğrendim. Üç sene kadar önce de flash ile oyun geliştirmeye başladım. Flash seçmemdeki en önemli sebep fikirlerinizi diğer geliştirme ortamlarına göre daha kısa sürede oyun haline dönüştürebiliyor olmanız.

**All That Matters'ın fikri nasıl çıktı? Geliştirme süreci ne kadar sürdü?**

**Ali:** Daha önce de bulmaca-plaftorm tarzı oyunlar geliştirmiştim ama önceki oyunlarda hep hikâye, oyunun üzerine gelirken, All That Matters'ta oyun, hikâyenin üzerine geldi. Bütün süreç yaklaşık 4-5 ay sürdü. Böylece açık ara farkla en çok zaman harcadığım oyun unvanına da kavuşmuş oldu.

**Ekipte yabancı isimler de görüyoruz, nasıl bir ekip yapılanmanız var? Birlikte mi çalışıyorsunuz yoksa farklı yerlerden mi götürdünüz projeyi?**

**Ali:** Bağımsız oyun geliştirici olarak bütün işi kendiniz yapmaya kalktığınızda bir süre sonra motivasyonunuzu kaybedebiliyorsunuz ve bütün emekleriniz boşa gidiyor ya da ekip büyüdüğü zaman işin içinden çıkılmaz bir hale gelebiliyor. O yüzden ben bugüne kadar hep küçük ekiplerle çalıştım. İhtiyacım olan içerikleri internet üzerinden tanıştığım kişilere belli bir ücret karşılığında yaptırdım. Örneğin, oyunun seslendirmesini yapan Sean Crisden'ı son zamanlarda epey popüler bir flash oyunu olan Kingdom Rush'dan duyarak tanımış oldum ve iletişime geçtim.

**Türk oyun sektörünü sağlıklı ve gelecek vaat eden bir projeksiyonda görüyor musun? Sence sektörün aksayan yanları neler?**

**Ali:** Oyuncu gözüyle bakıldığında Türk oyun sektörü çok eleştiriliyor. Fakat geliştirdiğimiz oyunları tamamlayabilecek düzeyde yatırım / motivasyon / iş gücü olmadıktan sonra AAA kalitesinde oyunlar yapabilmemiz oldukça zor. Yine de bu altyapıda geliştiriciler açısından sağlıklı bir yükselmede olduğumuzu düşünüyorum. Oyun geliştirme konusunda tecrübe kazandıkça ve adımızı duyurdukça asıl hedeflerimizi gerçekleştirmeye daha da yaklaşacağız. Şu anda sadece sosyal / mobil / tarayıcı tabanlı oyun geliştiren firmaların gelecekte bu projeksiyonda devam edeceğini zannetmiyorum. Kendimden de biliyorum bunlar sadece daha yukarıya tırmanmak için kullandığımız basamaklar. O yüzden ben yavaş da olsa sağlıklı büyümenin daha doğru olduğunu düşünüyorum. Bu noktada oyunculara da büyük iş düşüyor. Kaliteli bir yapım ortaya çıkardıktan sonra sizi herkes destekler, önemli olan oraya ulaşana kadar destek alabilmek.

**OGZ: Sana ilham veren oyun geliştiricileri kimler? Ne gibi oyunları oynamayı tercih ediyorsun?**

**Ali:** Blizzard yaptığım oyunlarda çok büyük ilham kaynağı olmasa da oyun geliştirmeye karar vermemde başlıca etkendir, o yüzden onu es geçmek istemem. Onun dışında bağımsız yapımları ve geliştiricileri elimden geldiğince takip etmeye çalışıyorum. Edmund McMillen (Super Meat Boy, Gish), Kyle Gabler (World of Goo), Jonathan Blow (Braid), Tim Schafer (Monkey Island, Full Throttle, Grim Fandango), Sid Meier gibi isimler benim için çok önemli yere sahipler. Her türlü strateji oyununu çok severim. Son zamanlarda çoğunlukla Civilization V, Frozen Synapse ve StarCraft II oynuyorum. Onun dışında fırsat buldukça arkadaşlarımla co-op oyunlar oynamak da hoşuma gider. (L4D2, Borderlands, Minecraft...) Yine de Diablo III çıktıktan sonra başka bir oyunun ismini uzun bir süre anmayacağımı düşünüyorum :)

**Oyun geliştirirken senin için öncelikli olarak neler ön plandadır?**

**Ali:** Bağımsız yapımlarda bence en önemli şey oyun tasarımı. Tabii burada oyun tasarımından kasıt görsel tasarımdan çok oyun mekaniklerinin belirlenmesi, oyunu benzerlerinden farklı kılan unsurlar ve oyunun size hissettirdikleri. Benim de aslında en çok keyif aldığım ve önem verdiğim kısım oyun tasarımı. Aslen programcı olarak çalışsam da oyun tasarımı konusunda kendimi geliştirmeye özen gösteriyorum.

**Oyun geliştirici olmak isteyen arkadaşlara ne gibi tavsiyelerin olurdu?**

**Ali:** Benim tavsiyem basitten başlamaları ve yaptıkları işi sonuna kadar götürmeleridir. Eğer çok güzel olduğunu düşündüğünüz bir fikriniz varsa bunu sizin geliştirmeye çalışmanız ve ispat etmeniz gerekiyor. Bu işi yapmayı yeterince isteyenler için kaynak bulmak da, kendini geliştirmek de artık çok kolay.

**All That Matters'ın müzikleri ve özellikle hikâyesi çok derin yerlere gidiyordu... Yaşanmış bir olay mı peki?**

**Ali:** Benim için en önemli olan şeyi çabuk keşfettiğimi düşünüyorum. All That Matters'da yaşanmışlıktan çok bu fark edişle ortaya çıktı. Ancak aldığım mail'lardan anladığım kadarıyla pek çok insan hikâyenin bir yerinde kendisine rastlamış.





Vodafone FreeZone
SONY
make.believe
Oyunun kuralları
değişiyor!
Sony Computer Entertainment Inc.
Çok yakında!
PS VITA
PlayStation Vita
PlayStation®

# Bir Akıl Hastasının Günlüğünden...

Geçenlerde oyunlardan -zaman zaman- neden nefret ettiğimizi yazmıştık ya... Aklımıza geldi, bir de en illet olduğumuz boss'ları yazalım istedik. Ama burada ilginç bir detay var, dikkatinizi çekeriz: Zor boss ile sinir bozan boss arasında fark var. Zorlandığınız boss, adı üzerinde, zorlar sizi. Ama sinir bozan boss adamın ruh sağlığıyla oynar, vücut kimyasını bozar. Beş formu olan mı istersiniz, kendini sürekli iyileştiren mi… Bu tasarım hatalı, Quasimodo bakışlı karakterlerin en büyük ortak noktalarıysa ucuz olmaktır, ucuz numaralara yatmaktır, çamur olmaktır... Köküne kibrit suyu uleyn!





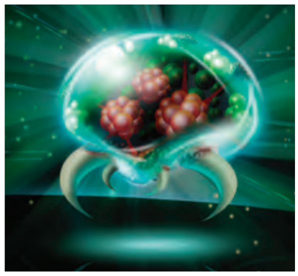
## Shadow of the Colossus
## Pelagia

Aslında bunu listeye almak gibi bir düşüncemiz yoktu. Zira bu oyundaki her bir boss ayrı ayrı saygı duyulasıdır. Burada boss'tan çok tasarımcının kafasına vurmak lazım gibi. Pelagia, 16 colossus'un, 12.'siydi ve en kazığıydı. Üzerine tırmanmak çok uzun sürüyordu; uzun sürmesini bırakın, tırmanış noktalarını bulmak çok zordu. Güç, bela yaratığın üzerine çıktığınızsaysa, her şey daha yeni başlıyordu. Bu noktada yaratığı yönlendirmeye çalışıyor, bir yandan da aşağı düşmemeye çalışıyordunuz. Düştünüz mü? Sil baştan almak zorundaydınız. Adil mi? Değil. Eğlenceli mi? Hiç değil. Sıkıcı mı? Kesinlikle…



## Tekken 5
## Jinpachi Mishima

Heihachi'yi sevmezdik, oğlunu da sevmeyiz. Bir de dedeleri çıkmıştı bu oyunda. "Açmayın dedeler" diyemeden, son boss'un Jinpachi olduğunu öğrendik. Bu adamla dövüşüp de gamepad kırmayanını görmedim şimdiye kadar. Sürekli blok kıran bir hareketi vardı. Hem aşağıdan, hem de yukarıdan çaktırmadan bloğunuzu kırar, üzerine allah ne verdiyse girişirdi. Daha bir yumruk savuramadan Game Over sayacını okumaya başlardık. Hani, çok görmüştük o ana kadar ama Jinpachi gerçekten şerefsizdi. Oyundan aldığımız zevki iki paralık etmesinin yanında düzgün taktiklerle adamı indirmek imkânsızdı.



## Metroid Prime
## Prime

Oyuna adını veren bu bela boss, bu satırların yazarının bitiremediği, bitirmek istemediği ve bir köşeye fırlattığı yegâne oyundur. Hani, J-RYO'lardan alışığız uzun süren kapışmalara ama onlar da sıra-tabanlıdır, arada bir soluklanırsın falan. Bu aptalın tam üç ayrı formu var ve her bir form neredeyse 45 dk.- 1 saat arası sürüyor. Zırhını indir, zırhın içindekini indir, sonra kendini yenilesin bir daha indir, sonra sadece dark matter kullanarak giriş, en sonunda çekirdeğiyle savaş derken parmaklar "ennee yeteeer" diye sızlanmaya başlıyorlar. Ha, öldüğünüzde de sil baştan alıyorsunuz; öyle arada checkpoint falan da yok yani. Zevk değil, keyif değil, çile resmen.



## Street Fighter IV
## Seth

En az Jinpachi kadar adi bir karakter. Ucuz vuruşların hası, üstadı… Seth, tüm karakterlerin en can alıcı özelliklerini taklit edebiliyor. Tüm hareketlerini birleştirdiği zamansa, hık diyemeden ölüveriyorsunuz. Ucuz numaralardan hangi birini saysam? Sizi karnına hapsedip ekrana yapıştırdığı özel hareketini mi; sürekli teleport olup kulak arkanızdan çıkmasını mı; kolunun bacağının uzamasını mı? Aranızda bu oyunun sonuna gelip Seth'le dövüşmeden oyunu kapatanların olduğunu biliyorum. Sen, sen o arkadaki kıvırcık saçlı! Haksız değilsin canım arkadaşım. Ruh sağlığın için oynamasan daha bile iyi.



## Mega Man
## Yellow Devil

Arcade oyunlarının bossları zaten dillere destandır. Ucuz numaranın şahını bunlar çeker ama Yellow Devil denen garabet hakikaten bir başka… Sürekli ekranın iki yanına (sağına ve soluna) kendini teleport ediyor. Evet, hiç durmadan. Teleport sırasında kendini parçalara da ayırdığı için durmaksızın bu parçalardan kaçınmanız gerekiyor. Ve mahlûkatın vucüdu her toparlandığı anda sadece bir kez vurabiliyorsunuz. Buna zor denmez ki… Buna sinir bozucu denir. Sürekli ince parçaların arasından kaç, kaç, kaç. Sonra bir kere vur. Zaten her yerinden hasar da almıyor, sadece gözüne vurmanız gerekiyor manyağın.



önemliymiş. Her ikisi de yokmuş ama bu aralar. > Syphon Filter 4 bu yıl içerisinde çıkabilirmiş. > Dead Space'in geliştiricisi Visceral, yeni bir marka >>



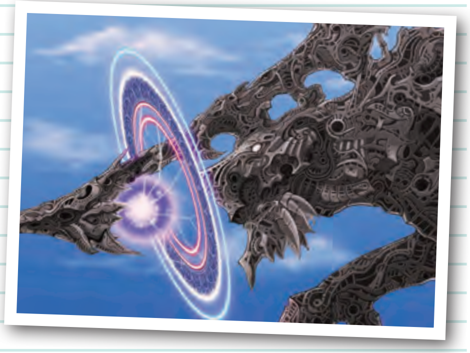
*Fight Night Champion*

## *Isaac Frost*

*Muhteşem bir hikâye, Rocky'yi aratmayan sahneler… Şeytani bir organizatör, ezeli sakatlanan kardeş, bilge antrenör ve kimselerin şans tanımadığı, yıldızı sönmüş biz. Hapishaneye de girip çıktığımız uzun bir yolculuğun sonunda, elbette ki unvan maçında Isaac Frost denen "cheap shot"ların adamıyla karşılaşıyoruz. Ama arkadaş, böyle bir dövüşçü olamaz, olabilemez. İlk iki raunt tek bir yumruk bile savurmadan adamı yormanız lazım ki neredeyse imkânsız. Frost'un bir adımı zaten iki metre ki ringde adım atacak yeriniz kalmıyor, sıkıştırıveriyor sizi köşeye. İki, üç power punch yerseniz zaten direkt nakavt oluyorsunuz. Hadi, diyelim ilk iki raunt dayandınız. Sonrasında adamın vücuduna tam 75 tane power punch indirmeniz gerekiyor. Yahu, bırak dövüşeyim? Yok. İlla vücuda power punch… Kan, ter içinde 75 kotasını doldurmaya çalışırken zaten bir ton açık veriyorsunuz karşınızdaki zebellaha… O da sağolsun veriyor sopayı. Zor dostum, zor!*

*Final Fantasy XII*

## *Yiazmat*



*Adını seveyim Yiazmat! Ya akıl, izan biraz ya! 50,000,000 (elli milyon) HP nedir ya? Siz dalga mı geçiyorsunuz baylar ya? Bir boss beş saat sürer mi hey arkadaş?! Bir de bu şekilsiz, dev gibi bir şey… Dört adet komple partinin HP'sini 1'e sabitleyen hareketi var. Ben niye kendime acı çektireyim ey developer bozuntusu seni. Ondan sonra "Japon oyun sektörü geri kalıyor", kalır tabii. Buna ne potion, ne phoenix dawn dayanıyordu. Ha, yendik mi, yendik. Ama ondan sonra da insan bir oturup düşünmeden edemiyor, "bu kadar zorlamanın ne alemi var" diye.*



*Castlevania: Lords of Shadow Reverie*

## *The Forgotten One*

*Unutulduğun yerde kalsaydın sen, hiç görmemiş olaydık seni… Lords of Shadow'un sonu o kadar sağlamdı ki merakla DLC'lerini beklemeye başlamıştık. Çünkü oyunun bittiği yer ve son video arasındaki bağlantıyı kuracaktı bu içerikler. Bir heyecan, bir heves Reverie'yi kurduk ama koca DLC sadece bir boss savaşından ibaret çıktı. Ve evet, korkulan oldu. Karşımızda 90'lı yılların başındaki jeton tuzağı bossların sıfatını taşıyan bu gerizekâlı çıktı. En fazla üç kere darbe yerseniz ölüyorsunuz. Sizin takriben 428,923 kombo indirmeniz gerekiyor, bir yandan kaçmaya çabalarken. Ama Gabriel da sağ olsun, o kadar kaptırıyor ki kendini bu kombo olayına, ne kadar darbe varsa alıyor bir yandan.*

*Deus Ex: Human Revolution*

## *Jaron Namir*



*Son derece modern yapısının aksine, karşınıza düzenli olarak boss çıkaran bir oyun Deus Ex. Ha, oyunun hastasıyız o ayrı ama oyunun sonlarına doğru gelen Belltower patronu Jaron'un ayrıca bir hastasıyız. Adamda nasıl bir pil gücü varsa, sürekli görünmez kalmayı becerebiliyor. Bombaları asla tükenmiyor. Oyunun Adam için getirdiği kısıtlamaların hiçbiri işlemiyor bu paşazadeye. O sırada zaten Adam'ın tüm bilgi-işlem mekanizmasını da bozuyorlar, resmen yarı kör bir şekilde, görünmez uzman komandoya karşı savaşıyorsunuz. Sağlığınızı bile göremiyorsunuz, düşünün artık. Ve evet, tek bir bomba yemek sonunuz oluyor.*



*No More Heroes 2*

## *Jasper Batt Jr.*

*Açık ara video oyun tarihinin en sinir bozucu, en ıslak odunla girişilesi karakteridir bu. Oyunun sonunda bu iti kıstırdığınızda steroid mi yapıyor, bir şeyler yapıyor kendine süper kahramana dönüşüyor bir anda. Ve ölmüyor bu! Ne kadar iyi çalışırsanız çalışın; ölmek nedir, yenilmek nedir bilmiyor. Saatlerce sopalıyorsunuz düşmüyor. Sinir bozucu bir ses, illet bir tip, tokat manyağı yapmak istiyorsunuz ama nafile. Bir saat kasıp da tek vuruşta camdan aşağı düşerken bulabiliyorsunuz kendinizi. Gamepad'I ısırıyorsunuz, tv'ye dalasınız geliyor. Akıl hastası olmamak için ya kolay modda oynayın ya da KAÇIN!*


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

# SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

**OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN**

Cep telefonundan **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Adres bilgilerini gir, Oyungezer kapına gelsin!



## Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

**Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?**
Aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 7,90 TL olarak yansıyacak.

**Dergi ne zaman elime ulaşır?**
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin dağıtıma çıkmasından en fazla 6 iş günü sonra elinize ulaşır.

**Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?**
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda dağıtıcı kanalındaki tüm noktalara yüklü bir ücret ödeniyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para harcamış oluyoruz.

**Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?**
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

**Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?**
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

**Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?**
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr (Vodafone için 41 Kr.) olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

**Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?**
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)

**SADECE 1 SMS İLE**

# Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Turkcell, Avea veya Vodafone** hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap verin... Daha sonra **abone.oyungezer.com.tr** adresine girip, abone formunu doldurdunuz mu, işlem tamamdır. O an piyasadaki sayıdan itibaren derginiz her yeni sayı çıktığında adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'edestek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın.

AVEA MOBİL ÖDEME · TURKCELL MOBİL ÖDEME · vodafone · powered by payby me

Servis numarasına gönderilen her mesaj oparatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş (Vodafone için 41 Kuruş) olarak ücretlendirilir.

**ABONE HATTI**
**0216 465 98 50**



# Developer's Diary

**Giray Özil**
gozil@blizzard.com

# Blizzard'dan Sonra Hayat

"Peki Blizzard'dan sonra ne yapacaksın?" Bana en sık sorulan ikinci soru bu. İlk üçe giren diğer soruları merak edecek olursanız, birincisi "Nasıl oyun programcısı olunur?", üçüncüsü ise "E hadi artık ne zaman evleneceksin evladım?"

Programlamaya ilgi duyanlar ve annem, bu köşenin okuyucuları arasında bir azınlık teşkil ediyor olmalı. O yüzden bu ay sadece ilk bahsettiğim soru hakkında yazacağım. Burada sorulmak istenen şeyin, Blizzard seviyesinde bir şirkette çalıştıktan sonra beni neyin motive edeceği olduğunu düşünüyorum. Bundan sonrasını anlatmadan önce bundan öncesini anlatayım. Benim 18 yaşındayken amacım, Blizzard'da çalışmak filan değildi. Bilakis, hedefim Blizzard'da çalışmak olsaydı şu an bu hedefimi gerçekleştirememiş olacağıma eminim. Hayat, uzun vadeli hedefleri bu kadar kesin bir şekilde koymanıza izin vermeyecek kadar belirsizlik içeriyor. Eğer bu kadar kesin bir hedefe kilitlenirseniz, o hedeften uzaklaştığınızı hissettiğiniz an yaşayacağınız motivasyon kaybı sizi raydan çıkarmaya yetecektir.

Bence başarıyı getiren iki şey var sadece, gerisi detay... Birincisi, insanın kendisini tanıması. Herkesin güçlü tarafları ve eksiklikleri var. Örneğin IKEA'dan alıp kendi kendime monte ettiğim ve iki ayda müzmin sakat olarak kadro dışı kalan mobilyalar, bana el-göz koordinasyonu gerektiren hiçbir işi yapmamam gerektiğini öğretti. Mutluluk ve başarı ancak hem iyi yaptığınız hem de yaparken zevk aldığınız bir işi hayatınızın merkezine alarak gelir diye düşünüyorum. Bu yüzden, bu işi bulmanız ve ona yoğunlaşmanız şart. Birkaç kez deneyip yanılmanız gerekebilir, bu gayet normal.

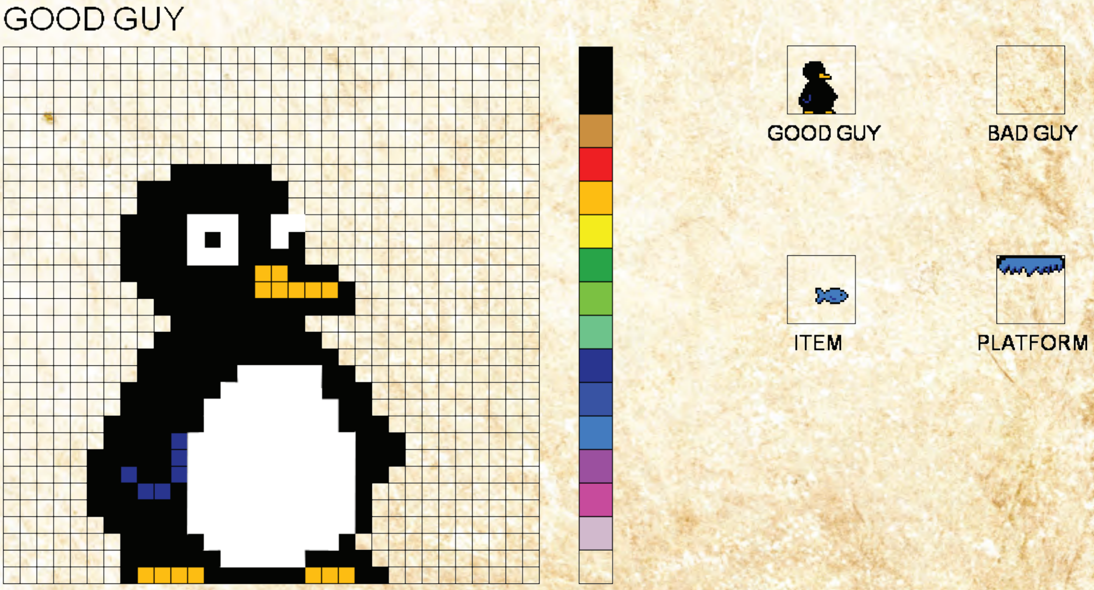
*Bence başarıyı getiren iki şey var sadece, gerisi detay... Birincisi, insanın kendisini tanıması. Herkesin güçlü tarafları ve eksiklikleri var.*

Ben kendi adıma bu işin programlama, spesifik olarak da oyun programlama olduğunu erken fark ettim. Kesinlikle biraz da şanslıyım bu açıdan. Sonrasıysa başarının ikinci koşulundan, yani adım adım bu amaca giden yoldaki aşamaları belirleyerek bu hedeflere ulaşmak için çok (ama gerçekten çok) çalışmaktan ibaretti. Bence bu, işin kolay kısmı. Başta da belirttiğim gibi, somut uzun vadeli hedefler koymanın bir anlamı yok. Benim somut hedeflerim hep sadece bir sonraki aşama hakkındaydı. Bu hedefleri her başardığımda yaşadığım şey de istisnasız aynı oldu. Kısa süren bir mutluluk, tatmin, rahatlama ve sonrasında başarılan şeyi kanıksamaktan ileri gelen bir "Bu muymuş?" hissi. Ortaokul üçüncü sınıfta Bursa'nın Nilüfer ilçesi çapında düzenlenen basketbol turnuvasında kazandığımız altın madalyadan sonra da, Blizzard'daki istediğim işe girdikten sonra da tamamen aynı şeyleri hissettim doğrusu.

Kulağa kötü geliyor biliyorum, ama işin aslı öyle değil. Aksine, insan doğası bu şekilde çalışmaya programlanmış bence. Başarılan her hedef size iki şey verecektir: Birincisi, kendinize duyduğunuz güven artar. İkincisi, yeni ve daha yüksek bir hedef bulma ihtiyacı duyarsınız, artmış olan güveniniz ve tecrübeniz sayesinde de bu yeni hedefi başarmanız mümkün olur. İlerleme denen şey de tam olarak bu şekilde gerçekleşir zaten. Yani ben herhangi bir aşamada tatmin olsaydım, Blizzard'da çalışma şansım olmazdı. Şu anda da tatmin olmuş değilim, bir sonraki maceramın arayışındayım dolayısıyla. Her gün yeni ve orijinal fikirler bulmaya çalışıyorum. Bulduğum her şeyi bir deftere yazıyorum. Fikirlerimin çoğu, akıl almaz derecede kötü. Mesela, yıkadıktan sonra çorapları birbiriyle kolay eşleştirmenizi GPS yardımıyla kolaylaştıran bir iPhone programı yazma fikrimin berbat olduğunu söylemenize gerek yok, biliyorum. Biliyorum ama yazıyorum çünkü yine biliyorum ve hissediyorum ki bu fikirlerden bir tanesi, bir gün, yapmak ve başarmak istediğim bir sonraki şey olacak. Yani Blizzard'dan sonra yapmak istediğim şey.

## Sosyal Medya Hakkında

Küçük bir not: Bana Facebook üzerinden ulaşmak isteyenlere teşekkür ederim, ancak Facebook'tan beni arkadaş olarak eklemek yerine Twitter sayfamı takip etmenizi rica ediyorum (@girayozil). Ayrıca, soru sormak isterseniz Formspring'i de deneyebilirsiniz (formspring.me/girayozil). Facebook'taysa çoğunlukla komik kedi videoları paylaştığımdan sadece şahsen tanıdığım arkadaşlarımı bu işkenceye maruz bırakmayı tercih ediyorum.



## Yeni ASUS P9X79 Anakartlar

# Kendinizi kontrolle donatın

## Yeni bir bilgisayar satın alacaksanız unutmayın, inanılmaz özelliklere sahip anakartlar sadece ASUS'ta

Bir anakartta kontrol son derece önemlidir ve DIY uzmanları her zaman güç sağlayan devre kartları arar. Daha iyi kontrol daha iyi tuning anlamına gelir ve ayrıca daha iyi overclocking imkanı sağlar. ASUS'un yeni P9X79 anakartları, pek çok açıdan kontrol sağlar. Hem işlemci hem de DRAM için kapsamlı overclocking özellikleri sunan P9X79 anakartları, sezgisel UEFI BIOS ve tek tıklamalı SSD önbellek sistem performansı arttırıcı kolaylıkları ile harika bir bilgisayar deneyimi yaşatır.

**Ek kontrol ve tuning seviyeleri**

P9X79, en kapsamlı X79 anakart tasarımını barındırır ve size her şekilde kontrol imkanı sağlar.




### Üç kat daha fazla dijital güç kontrolü

ASUS, iki tanesi DRAM ve bir tanesi de işlemci olmak üzere, anakartı üzerine yeni DIGI+ güç kontrolü işlemci ve DRAM dijital voltaj denetleyicileri yerleştirdi. Bunları, farklı overclocking senaryoları için voltajları ayarlamak veya frekansları değiştirmek üzere kullanabilirsiniz. Yeni DRAM tuning özellikleri, VCCSA yük hattı kalibrasyonu ve %30 daha fazla DRAM akım kapasitesi ile en üst seviyede performans için DDR3 bellekten en fazlasını elde etmenizi sağlar. Bellekte overclocking yapılması daha önce hiç olmadığı kadar kolaydır ve tam istediğiniz gibi hızlı bir performans sunar. Eksiksiz kontrol sağlamak üzere bu özelliklerin tamamına UEFI BIOS üzerinden erişilebilir. Dijital güç dönüştürme ve hızlı voltaj algılama ayrıca daha fazla Vscore kararlılığı sağlar.

### Kolay BIOS kontrolü

ASUS, özel UEFI BIOS'u yeni özelliklerle güncelledi. UEFI BIOS üzerinde Bir F12 BIOS ekran görüntüsü tuşu ve bir F3 sistem bilgisi kısa yolu bulunuyor, bu sayede sistem koşullarını daha iyi anlayabiliyor ve gerekli değişiklikleri yapabiliyorsunuz. DRAM Seri Mevcudiyet Algılama, hatalı DRAM algılama ve POST sorun giderme, X79 ile bilgisayar kurmayı daha kolay hale getiren ve ödüllendirici, harika özellikler. Ayrıca işlemci ve bellek gibi önemli bileşenler kurulu değilken bile bekleme gücünde herhangi bir USB depolama cihazından saniyeler içerisinde BIOS'u güncellemenizi sağlayan USB BIOS Flashback'e de sahip olacaksınız. Bilgisayarın toparlanması veya overclock sırasında herhangi bir şeyin yanlış gitmesi halinde, hatayı düzeltmek ise bu teknolojiyle çok kolay.



Herhangi bir USB depolama cihazı ile birlikte BIOS güncellemelerini tamamlamak için takın ve çalıştırın.

### Hız her şeydir

8-DIMM tasarımı ile 64GB'ye kadar sistem belleğini destekleyen ASUS X79 anakartlar, kullanıcıların geleneksel depolama sorunları olmadan ayrıntılı resimler oluşturarak, yüksek boyutlardaki dosyalar için ideal olan modern 64-bit yazılımından tam olarak yararlanmasını sağlar. Ayrıca, kullanıcıların büyük RAM diskleri kurmasına ve sıkça erişilen programları hızlandırmasına yarar ve kullanıcının faydalandığı özellikleri en üst seviyeye çıkartırken, depolama transferi gecikmeleri etkisini en aza indirir.

Özel ASUS SSD Caching, büyük kapasitelerle hızı buluşturan karma bir tasarıma sahiptir. Tek bir tıklama ile çalışır, yeniden başlatma gerektirmez ve gerçekleştirilen testler mekanik sabit disklere oranla yaklaşık üç kat daha hızlı olduğunu kanıtladı.



Kolay önbellekleme. Yeniden başlatmaya gerek kalmadan sistem performansını tek tıkla arttırın.

ASUS P9X79 anakartları bağlantı alanında, anlık veri senkronize etme gibi işlevleri bir araya getiren ve uzaktan kontrol için Bluetooth cihazlarını kullanan, çok modlu Wi-Fi yöneticisi BT GO3.0!'a sahiptir. Aynı zamanda ekstra adaptörler olmadan daha fazla cihazın bağlanmasını sağlar. Veri hızlarında %170'e kadar artış sağlayan USB 3.0'a UASP desteği ekleyen özel ASUS ürünü USB 3.0 Boost ile son derece şaşırtıcı. Uyumlu cihazlarla kullanıldığınızda, veri hızındaki artışa inanamayacaksınız!


Büyük rahatlık! Yuva alanı ve USB portlarından tasarruf etmek üzere onboard Bluetooth 3.0 ve Wi-Fi.

### Yeni nesil bilgisayarlar

P9X79'un yıllardır beklediğimiz pek çok gelişmeyi bize sunduğunu unutmayın; çok satan anakartlarında 64GB dört kanallı bellek, PCI Express 3.0, native çoklu grafik işlemci hızlandırma ve çok daha fazlasını bulabilirsiniz.

Supports intel inside CORE i7

intel CHIPSET X79 inside

# OYUNEZER!

## ÇIKAR ÇIKMAZ ÇAKMA ÇIKTI

"Nihayet bu yılın WoW killer'ı da geldi!" diye başlayan iğneleme dolu bir yazı yazacaktım ama vazgeçtim. Çünkü kafadan dalacağım, bu oyuna öylesi daha çok yakışır. Sadece ezmekle kalmayacağım, zira BioWare hep "açıklanabilir" seçenekleri kullanmış. Ben ezip üstüne bir de alternatifler önereceğim, sonra da takdiri okura bırakacağım; öyle de demokratik bir oyunezerim ben. Evet, hazırsak BioWare yarattı demeyip girişiyorum.

WoW çakması. Evet, bildiğin "wow" çakması. O kadar çakma ki WoW bile yazmıyorum, küçük harflerle wow çakması diyorum. Bana öyle "diyalogları var, hikâyesi var" falan laflarıyla gelmeyin. Diyalog yazınca yeni oyun yapmış olmuyorsunuz. Hele yeni MMORPG yapmış hiç olmuyorsunuz. Hele hele oyunlar için yaratılmış bir fantastik diyar yerine, koskoca Star Wars'ta geçen yeni ve iddialı bir MMORPG yapmış hiç mi hiç olmuyorsunuz. Sadece Türkçemin ve sabrımın sınırlarını zorlamış oluyorsunuz.

Nereden başlasam bilmiyorum. Mesela ışın kılıçlarını hangi akla hizmet sınıflara böldünüz kardeşim siz? Sith Assassin çift taraflı kılıçları kullanıyor ama çift elli ya da tek elli kullanamıyor. Yok, Jedi Bakkal sadece tek elli kullanıyor ama iki kılıç eline almıyor. Nasıl bir kafanın ürünü bunlar? Hayır, bir de şaka gibi, Sith Assassin olduğun an mesela bir kit veriyorlar, içinde direkt çift taraflı kılıç var. E, ama ben ustamdan ışın kılıcı almıştım? Hayııır! "Assassin dediğin staff kullanır" diyip suratıma gülüyorlar resmen. "E, ne yapsalardı, sınıfların silahlara bölünmesi daha iyi denge yaratır" diyen, seni buradan duyuyorum. Basit arkadaşım, basit kardeşim. Bir odak kristali verirsin, özelliklere sahip o kristal olur, sen istediğin kılıç türüne yerleştirirsin. Problem?

Hayır, zaten kılıç animasyonları inanılmaz sönük. Herkes aynı anda kullanınca değişik gibi geliyor ama oturup karakterinize bakarsanız, zaten elindeki silahı ışın kılıcı değil de, fiziksel bir silahmış gibi düşmana "vurarak" kullandığını görürsünüz. Hadi diyelim Mandalorianlar beleş demir dağıttılar da herkes kaplattı, hayvanlar da mı ışın kılıcına dayanıklı a BioWare? "E nasıl yapsınlar, herkesi keserse olmaz ki" diyene diyeceğim şey şudur: Eğer Star Wars'ta Jedi'lı oyun yapıp "atmosferli bu oyun" diye bağırıyorsan, o zaman bunları da düşüneceksin. Çünkü atmosfer sadece diyalogla olmuyor. Yanına da ekliyorum, bakınız Age of Conan, kendince bir savaş sistemi var. Bakınız DC Universe Online. Yapılabiliyor yani...

### DURUN DAHA YENİ ISINIYORUM

Force güçleri de "şimdi bir laytning attı", "şimdi force gıdık yapıyorum" şeklinde wow çakması bir sistemle çalışıyor. Olay aslında skill tabanlı olması da değil. Olay Force'un da sınıflara bölünmesi. Bildiğin skill+talent sistemi var. Hayır, bari wow sistemini aldınız (wow bu sistemi ilk bulan oyun değil tabi ama yıllardır bunu kullanan ve kendince geliştirmeye çalışan en popüler oyun), bari biraz adamları inceleyeydiniz. BlizzCon'da adamlar "beyler biz bu talent sistemini değiştirdik ama olmadı, o yüzden bu sistemi komple değiştiriyoruz" diye kendi hatalarını kabul edip, yedi yıllık oyuna yenilik getiriyorlar; siz gidip resmen yedi yıl önce kullandıklarını aynen alıp kullanıyorsunuz. Tüh! Rezil herifler. "Ama sınıflar olmadan roller olmaz, nasıl olacak?" diyenler varsa, yine DCUO'yu göstermek istiyorum. Özel güçler için kullandıkları sistem Force'a da gayet giderdi azıcık elden geçirilse. Böylece herkes kendi force güçlerine sahip olurdu, hem de roller yine var olabilirdi.

Şimdi size soruyorum goyunseverler, şu oyunda serbest bir force ve ışın kılıcı sistemi olsa, tam bir Star Wars oyunu olmaz mıydı? Olurdu değil mi? Olurdu dediğinizi duyar gibiyim. O zaman yargılandı, hükmü konuldu ve kabul edildi: Oyunezen, TOR'u ezdi.



Yazık, yeni silahım var diye sevinmiş. Hayatı boyunca başka silahı olmayacağının farkında değil garibim.



Çok şekilli görünüyor olabilir, oysa üç dört adam birbirlerine skill atıyorlar hepsi bu.



Bu, Blizzard'ın başına bela açan, eskimiş ve kurtulmak istediği yetenek ağacı sistemi.

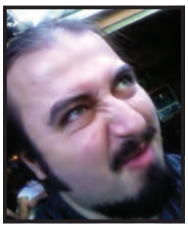


Bu da TOR'un yetenek sistemi. Aradaki 7 farkı bulunuz!



Hiçbir force gücü yokken lightning ile başlayan inquisitor. Açıklaması var, çok mantıklı hem de, valla!

## AYIN EZENİ



Ekrem tam zamanlı Blizzard fanboyu olarak çalışmakta, boş zamanlarında WoW katillerinin hezimete uğrayışlarını izliyor. TOR'u sırf hikâyesi için denemeyi düşünecek kadar da ikiyüzlü bir oyunezer.

**Ekrem Atamer**

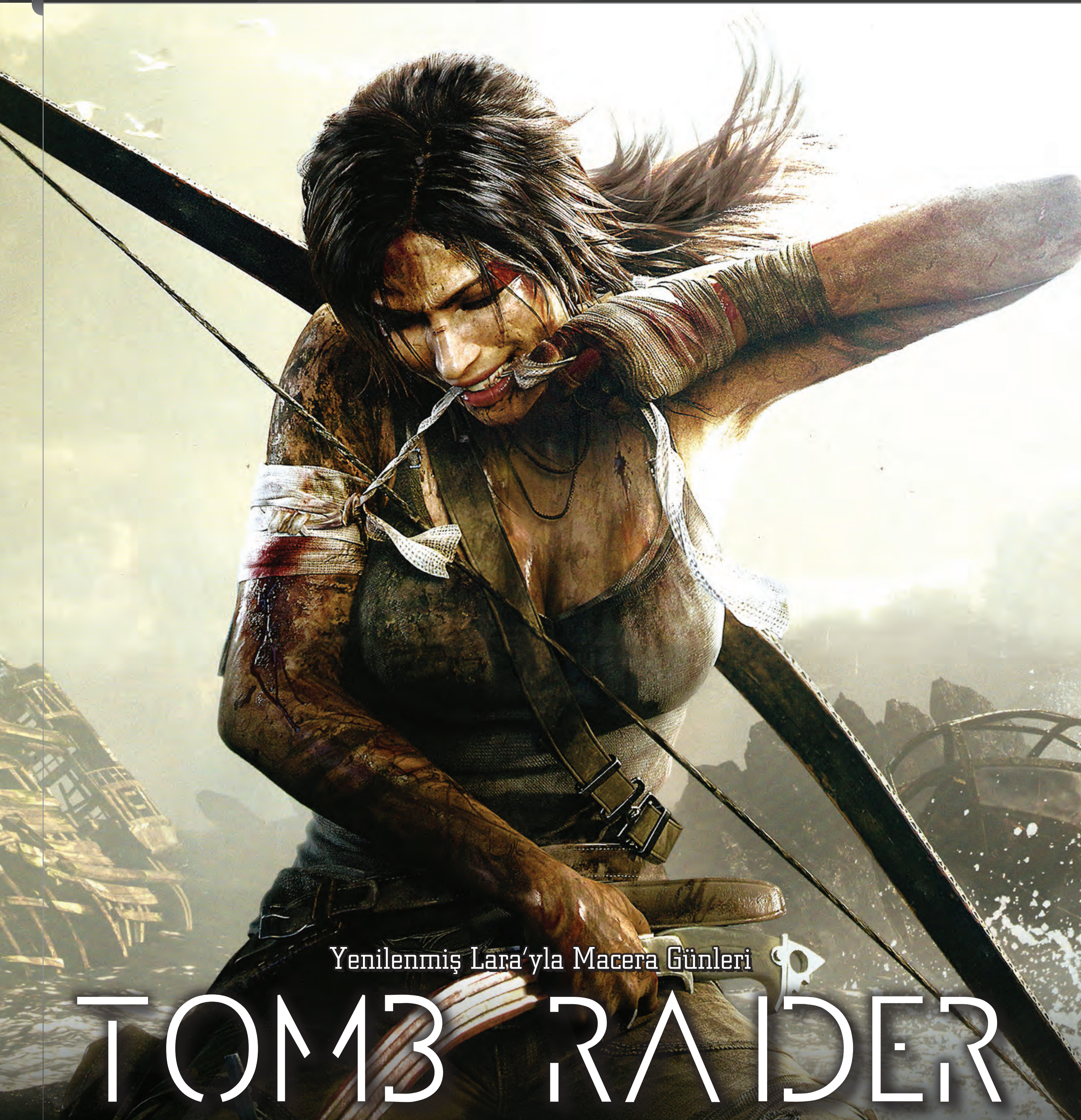

GIGABYTE™
Dijital İşlemci Motoru
Dijital Hafıza Motoru A
Dijital Hafıza Motoru B
3D Power
Çift BIOS™
3D BIOS
Tümüyle
Yeni 3-Yollu Dijital Güç
Supports intel inside CORE i7
intel CHIPSET X79 inside
GIGABYTE X79 Ultra Durable™ Anakartlar LGA 2011
3D POWER 3-Yollu Dijital Motor
Dijital İşlemci Gücü
Dijital Hafıza Gücü x2
3-Way Digital Engine
3D BIOS Çift UEFI BIOS™
Çift UEFI BIOS
DualBIOS™
Single BIOS
Bluetooth 4.0 + Wi-Fi Kart Dahil
Bluetooth 4.0 +
WiFi Kart
Designed for PCIe Gen.3
4 Channel DDR3
Oyun
Overclock
Profesyonel
Fiyat/Performans
G1.Assassin 2
GA-X79-UD7
GA-X79-UD5
GA-X79-UD3
Anakart Teknolojileri Lideri
www.gigabyte.com.tr
*3D BIOS ve 3D Güç yazılımı GIGABYTE'ın yerel sitesinden indirilebilir.
arena
www.arena.com.tr
T 212-364 64 64
ENDEKS BİLİŞİM
www.endeksbilisim.com.tr
T 216-523 35 70

"Özet geçeriz" demiştik ama olmadı, 2012 yüklü geliyor!





En son ne zaman 30 sayfalık dosya konusu yapmıştık? Yapmış mıydık? Belki de hiç yapmamalıydık :( Hayır hayır, bunu yapmak zorundaydık çünkü Oyunlu Maarif Takvimimize bakılırsa önümüzdeki 10 ay feci şekilde dolu geçecek. Bir tarafta Max Payne gibi, Grand Theft Auto gibi, Mass Effect gibi, BioShock gibi çok sevdiğimiz serilerin yeni bölümleri, diğer yanda The Last Guardian gibi, The Last of Us gibi, Binary Domain gibi şaibeli görünen ama umut veren yeni oyunlar... Düşünsenize, şu dosyaya doldurduğumuz oyunların yarısı iyi çıksa, o kadarı bile yeter ki bize! Daha bunun sürprizleri var, son dakikaya kadar varlığı sır gibi saklananı var, Thief'i var, Diablo'su v... Dur! Diablo mu? Hâlâ aranızda 2012'nin epik bir yıl olmayacağına ihtimal veren var mı cidden?



## Yenilenmiş Lara'yla Macera Günleri

# TOMB RAIDER

Hafif kadayıflaşmış her oyuncu için Tomb Raider'ın önemi son derece büyüktür. Oynadıkları en ilginç aksiyon oyunlarından olması, ucundan Indiana Jones havasını vermesi bunun en önemli sebebi. Oysa Tomb Raider'ı daha genç bir gruba sorarsak, muhtemelen Tomb Raider'ı en fazla "güzel kızlı oyun" olarak göreceklerdir -ki bu konuda onları nasıl suçlayabiliriz ki? Çünkü Eidos Tomb Raider'ın zamana ayak uydurmasını sağlamak konusunda hantal kaldı. Teknoloji gelişip aksiyon-macera oyunlarını çok farklı noktalara taşırken, Eidos küçük değişiklikler haricinde yerinde sayıyordu. Tomb Raider, Uncharted 3 ve hatta Alan Wake gibi güçlü sunumlarla çıkan oyunları oynayan oyuncuları tatmin edemeyecekti.

Tomb Raider işte tam olarak bu yüzden çok önemli. Oyun, henüz çok genç olan Lara'yı efsanevi Lara Croft'a çeviren o ilk macerayı anlatmakla kalmıyor, aynı zamanda Tomb Raider serisine yepyeni bir yön vermeye çalışıyor.

### DENİZLERİ AŞ DA GEL LARA!

Lara Croft'un çoluk çocuğa karışmak yerine, nasıl "macera seven kadın" durumuna geldiğini merak ediyorsanız, Tomb Raider kafanızdaki pek çok soruyu cevaplayacak. Lara Croft yoluna bir gemide başlamasına rağmen, işler hiç de umulduğu gibi gitmiyor. Bir kaza sonucu parçalanan gemi, hayatta kalmayı başaran az sayıdaki mürettebatı kabuslarında bile görmek istemeyecekleri bir adanın içine sokuyor. Lara Croft ile ıssız bir adaya düşmek pek çok oyuncunun hayali olabilir, ancak o adada yalnız olmamanız, kimsenin ne olduğunu bilmediği yaratıkların varlığı kazın ayağını perdeli hale getiriyor. Lara Croft, Tomb Raider'a sadece meraklı bir araştırmacı olarak başlasa da, oyuncularla birlikte o da içinde bulunduğu durumda kimliğinin çok farklı bir yönünü keşfediyor: Hayatta kalmanın, doğal becerilerinden biri olduğunu.

Tomb Raider, o eski oyunlara hiç benzemiyor. Oyunda zorlu platform öğeleri ve bulmacalar elbette olacak, ama ana öğeler artık bunlar değil. Lara'nın öncelikle hayatta kalması gerekiyor. Bunun için yeri geldiğinde avlanması, yeri

**ÇIKIŞ TARİHİ**
2012 sonu (tahmini)

**PLATFORMLAR**
PC, PS3, 360

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ**
Orta

geldiğinde gemiden saçılan kaynakları toplaması gerekiyor. Ama en büyük mücadeleyi, çevresine karşı veriyor. Dar bir geçitte üstüne düşen bir kayanın altında kalmak, yavaş yavaş deniz suyuyla dolan bir mağarada sıkışmak, bacağına giren bir tahtayı kendini sakatlamadan çıkartmak... Yeni Tomb Raider'ın en heyecan verici yönü, Lara'nın hayatta kalmak için verdiği mücadeleye tanık olmak.

### KAĞITTAN KURBAĞA MI OLURMUŞ?

Tomb Raider'da vaat edilenler fazlasıyla hoş. Lara'nın oyunun başında sürüklendiği yeraltı mağarasından çıkması gerekiyor. Elinde hiç kaynak olmadan, oradan çıkmaya çalışırken karşılaşacağı canavarlar, çıkılmaz gibi gözüken dehlizler, insanı klostrofobik yapacak kadar gerçekçi.

Mağara dışı oynanışsa daha hoş. Avlanmak, farklı noktalara tırmanıp burada çok önce bulunmuş kaşiflerin notlarını araştırmak ve adada kendinden başka hayatta kalmayı başarmış kazazedelerin olup olmadığını bulmak gibi mühim işler var. Tomb Raider'da serbestlik ön plandaymış gibi dursa da, yeri geldiğinde Lara'nın ucu ucuna kurtulduğu zamanlamaya bağlı sahneler de olacak.

Oyunun gösterimlerinde, Lara'nın ulaşmaya çalıştığı ilk yardım paketinin yanında duran kurdu seri bıçak darbeleriyle vahşice öldürdüğünü ve tam tersi bir durumda av durumunda kaldığında, kendisini takip eden canavardan ucu ucuna kaçabildiğini gördük. Ayrıca henüz kendi gözlerimizle görmesek de Lara'nın adada üzerinde ok kullanabileceği bir atı olacağı da duyumlarımız arasında.

## Dar bir geçitte üstüne düşen bir kayanın altında, yavaş yavaş deniz suyuyla dolan bir mağarada sıkışmak, bacağına giren bir tahtayı sakatlanmadan çıkartmak...

Tomb Raider'ın amacı artık sayısı iyice azalan hayran kitlesini yeniden kazanmaktan öte, kendine yeni ve değişikliklere açık oyunculardan oluşan bir kitle edinmek. Başarılı olabilecek mi? İnanın Crystal Dynamics'in bu tehlikeli hameyle kazanacağı kadar kaybedebileceği de çok şey var. Yine de yapımcıların tespitlerinin ve seriye verdikleri radikal yön değişikliğinin doğru bir hamle olduğunu düşünüyorum. Artık geriye kalan tek şey, Tomb Raider'ın beklentileri karşılayabilecek kalitede olmasına bakıyor.
***-ALİ "ANA! DİNOZOR!" SEZGİN***

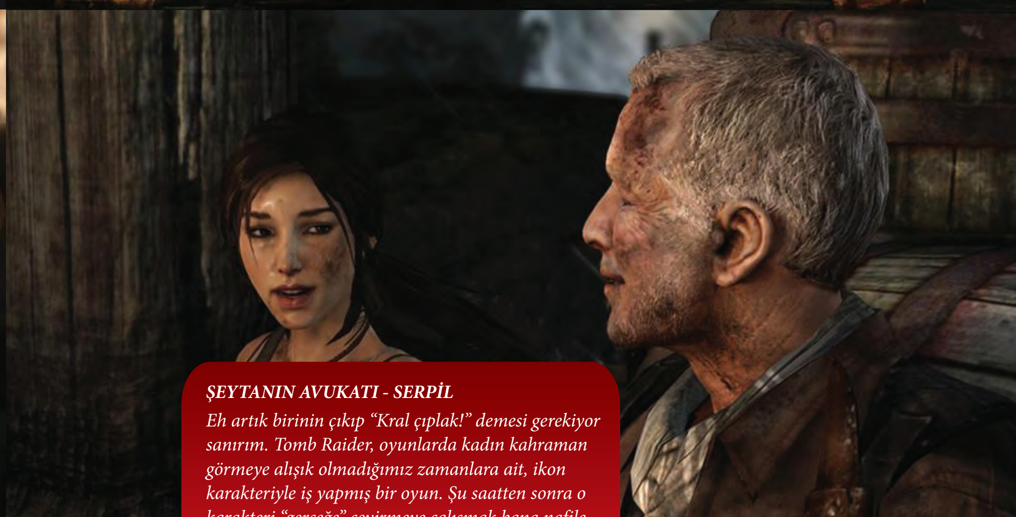


***OGZ'nin Kristal Küresi***

*ABD'nin SOPA ve PIPA kanunlarına, Avrupa'dan da benzer kanunlar eklenecek. İnternetten illegal bir şeyler indirmeye korkmaya sebep olacak.*







**ŞEYTANIN AVUKATI - SERPİL**

*Eh artık birinin çıkıp "Kral çıplak!" demesi gerekiyor sanırım. Tomb Raider, oyunlarda kadın kahraman görmeye alışık olmadığımız zamanlara ait, ikon karakteriyle iş yapmış bir oyun. Şu saatten sonra o karakteri "gerçeğe" çevirmeye çalışmak bana nafile bir çaba gibi geliyor. Yani, söylemek zorundayım ki "Lara çıplak!" (fakat bu laf kulağa hoş bir şey gibi geldi di mi?)*





**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ**
Orta

**PLATFORMLAR**
PS3, 360

**ÇIKIŞ TARİHİ**
2012'nin ikinci yarısı



Sakin Ol Şampiyon

# METAL GEAR RISING REVENGEANCE



Video Game Awards 2011'de *Hideo Kojima*'nın, yeni MGS oyunu hakkında sürpriz şeyler açıklayacağını biliyorduk; hani Rising'de belki Snake de olabilirdi, yan hikaye olsa da Metal Gear evrenine bir şeyler sunardı, en olmadı erkenden çıkardı, ama yoo. Kojima öyle bir ters köşeye yatırdı ki bizi, hâlâ o yattığımız yerden kalkamadık. Oyunun ismi bile değişti! MG Rising: Revengeance adlı bu "yeni" oyun şüphesiz MGS hayranları tedirgin etmişti. Ama detaylar ortaya çıktıkça taşlar yerine oturdu.

Öncelikle bu oyun hakkında bilmeniz gereken şey, geliştiricisinin *Platinum Games* olduğudur. Bildiğiniz gibi über aksiyon oyunları Bayonetta ve Vanquish'in yapımcısıdır kendisi. Deli doludur. Abartıyı bir sanat olarak kullanır. Ve hep "keskindir". Platinum Games bu ve buna benzer çoğu özelliğini Metal Gear Solid evreniyle birleştiriyor Revengeance'da. Videoyu ilk izlediğinizde bize hak vereceksiniz. MGS 2'deki Raiden'ın MGS4'te ne kadar değiştiğini biliyorsunuz, işte o değişimin aslında daha ne kadar "çok" olduğunu MGR:R'de daha iyi anlıyorsunuz. Raiden bir kılıç ustası olduğu kadar abartısız bir ölüm makinesi haline gelmiş. İnsanları saniyede onbinmilyon parçaya ayırıp kilometrelerce yükseğe zıplayabiliyor, dağları yerinden oynatabiliyor. Tamam, abartıyorum, ama oyun da abartıyor! Metal Gear'ın tırnağından kavrayıp havaya atan, sonra üzerine zıplayıp tek hamlede ikiye bölen bir Raiden var karşımızda!

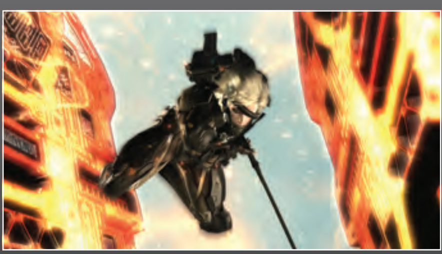
## BİR DERDİM VAR ARTIK, TUTAMAM İÇİMDE

Elbette oyunda bir tek Raiden manyak gibi dövüşmüyor. Karşılaşacağı düşmanlar da en az onun kadar kaçık saldırıyor. Robotlara, PMC'lere, bushido'lara karşı savaşacağını düşündüğümüz Raiden, Bayonetta gibi onlarca kılıç hareketi yapabiliyor. Hassas bir kılıç sistemi kullanmasını beklediğimiz oyun, ne yazık ki 2010 E3 fuarında gösterilen "ince ayarlı kesme işlemini" artık yansıtmıyor çünkü ihtiyaç yok. Oyun çok hızlı ve bu denli yavaş ve ince ayarlı kesme işlemleri oyunun mantığına ters. Yine de sadece X'e basarak onlarca kombonun kolayca yapılmayacağını umuyoruz.

Hikaye konusunda ne Kojima Prod. ne de Platinum Games'den resmi bir açıklama geldi. Geçen sene oyunun MGS2 ile MGS4 arasındaki zaman diliminde geçeceği belirtilmişti ama Revengeance'ın MGS4'ten çok sonra geçtiği ve seriyle hiçbir ilgisinin olmadığı belli. Aslında iyi de oldu çünkü bu tip safkan bir aksiyon oyunundan Kojimavari bir MGS oyunu beklemek hata olurdu. Platinum Games bu beklentileri karşılamak istese eline yüzüne bulaştıracağı için en sağlıklısının, aksiyon tarafına beyaz bir sayfa açmak ve MGS karakterlerini bunun içine yerleştirmek olduğuna karar verdi. Böylece devam oyunları adına da kapı aralanmış oldu.

*"Peki neden MGR:R 2012'de en çok beklediğiniz oyunlar arasında?"* derseniz bunun ilk nedeni Platinum Games, bir diğeri de tanıdık yüzleri çok farklı boyutlarda görecek olmamız. Yeniliğe açık oyuncu kimliğimiz MGR:R karşısında heyecanlanmadan edemiyor. Elbette oyun bu kulvara yeni standartlar getirecek kadar iddialı değil ama hayal ettiklerimizin yarısını bile ekranda görsek bizim için yeterli olacaktır. Hele ki olur da Kojima oyunun birkaç noktasına elini sürer, bize sürprizler hazırlarsa, işte o zaman gol olur. ***-VOLKAN TURAN***

## Raiden Artık Neler Yapabiliyor?



Raiden etten olsun demirden olsun, her türlü parçayı tek seferde ikiye bölebiliyor. Teknikten ziyade burun ucuyla abanıyor da diyebiliriz.



Metal Gear'lar karşısında pire kadar olsa da tam bir demirdöküm Herkül edasıyla fiskeleri geri püskürtebiliyor.



Artık karpuz değil, kanlı canlı herkesi üç saniyede onlarca kere ister yağsız tarafından kuşbaşı, isterse de yemeklik kıyma yapabiliyor. Mangal yeteneğini de merak ediyoruz!

**MELEĞİN KANKASI - SERPİL**

*Kojima'sız bir Metal Gear oyunu suyu kurumuş bir dereye benzer diyorsunuz ve fakat dereyi görmeden paçayı sıvayarak yanlış yapıyorsunuz (zincirleme metafor tamlaması). Kojima'nın "hiç karışmam" demesini ciddiye almıyorum, ince birkaç dokunuşla bu oyunu da efsane yapmasını bekliyorum.*





# THE LAST GUARDIAN

## "Oyunlar Sanat Mıdır?" Tartışmalarını Özlemiştik

The Last Guardian'ın bu sayfalarda yerini almasının nedeni ne muhteşem fragmanı (ki değil) üstün yapay zekâ teknolojisi (ki yok), ne müzikleri (ki duymadık) ne de başka bir şey. **Team Ico**'dur The Last Guardian'ı hayvanlar gibi bekleme nedenimiz. Bilerek "nedenim" demiyorum çünkü ofisin büyük bir çoğunluğu neyle karşılaşabileceğini hayal bile edemiyor.

Team Ico, daha doğrusu *Fumito Ueda* oyun hakkında hâlâ bir şey açıklamadı. Belki buna gerek görmedi, belki de ne açıklasalar sürpriz bozulacak; ama şunu biliyoruz ki oyun çok "duygusal" olacak. *ICO* ve *Shadow of the Colossus* oynadıysanız zaten bu oyunun da en az onlar kadar duygu yüklü olacağını tahmin edebilirsiniz. Her iki oyun da hem yalnızlık, hem dışlanmışlık, hem de çaresizlik hissiyle yoğrulmuş; umut hissiyle de şekle sokulmuştu. The Last Guardian'da da bu formül değişmişe benzemiyor. Fragmanda gördüğümüz küçük çocuk kimdir, nereden gelmiştir, amacı nedir bilmiyoruz. Ona eşlik eden tek dostu Trico ise dev bir hayvan. "Trico şu hayvan sınıfına giriyor" desek doğru olmaz. Ama Trico'nun bu çocuğu bir nedenden ötürü çok sevdiği ve kolladığı açık. Belki ona bu çocuk bir emanettir birinden? Kim bilir.

### PLATFORMALİTE

Oynanış önceki iki Team Ico oyunundan çok da farklı olmayacak ama bu sefer PS3'ün de gücüyle etkileşim oyuna daha fazla dahil edilecek. Trico ile çocuğun engelleri aşmak konusunda el birliği yapması gerekecek. Çocuk ufak bedenini kullanıp dar mekanlardan süzülürken, kımıldatması imkansız platformlar için Trico'dan yardım isteyecek. Shadow of the Colossus'ta Wander ile Agro arasındaki ilişki o kadar yoğun olmasa da yine de ona karşı bir sevgi besler olmuştuk gamepad başında; bu seferki sevgimiz ise çok daha fazla olacağa benziyor. Ueda da böylece draması için gerekli zemini bizlere hazırlamış olacak. Çok üzüleceğiz ya, çok!
İyi haberler kadar *kötü haberler* de var bu proje üzerinde ne yazık ki. Birincisi yazının başından beri adını saydığımız Team Ico'nun başındaki Ueda

> Yüreğimiz ağzımıza geldi; "The Last Guardian iptal edildi!" haberi bir anda sosyal medyayı sardı.

Sony bünyesinden ayrıldı. Buna rağmen üçüncü çocuğunu bırakmayacak. Dışarıdan da olsa projenin bitmesi için elinden geleni yapacağını açıkladı. Zaten oyunun kabasının bitmiş olması, artık coder'ların sahaya inmiş olması gerekiyor. Ueda'nın uzakta oluşunun konseptte sorunlar çıkaracağını düşünmüyoruz. Her ne kadar bir çıkış tarihi konuşulmasa da en kötü ihtimal Tokyo Game Show'da The Last Guardian oynanabilir hale gelecek. "Ağzını hayra aç" diyenler haklılar bu aşamada zira yine kısa bir süre önce bir oyun dağıtım firmasının hatası yüzünden yüreğimiz ağzımıza geldi; "The Last Guardian iptal edildi!" haberi bir anda sosyal medyayı sardı. Göz yaşlarımızı silerken Sony haberi yalanladı, projenin devam ettiğini duyurdu. Yani ne bir erteleme, ne de bir iptal kararı var oyun üzerinde şu aşamada.

ICO ile oyunlara "sanat" aşısı yapan ekip, gördüğümüz kadarıyla aynı kriteri üçüncü oyunlarında da gözetiyor. Minimalist bir havada, duygu yüklü ilerleyen oyunun her mekanı özenle inşa ediliyor çünkü oyunun önceki iki oyunla bir ruh birliği içerisinde olması isteniyor. ICO ile Shadow of the Colossus arasında kağıt üzerinde bir bağ olmasa da hem tasarım hem de konsept bakımından ruh ikizliği "resmi" olarak açıklanmıştı. Sonuçta ICO PS1'in, Shadow of the Colossus PS2'nin en iyi oyunlarındandı. The Last Guardian'ın da PS3'ün en iyi oyunlarından biri olacağını öngörüyoruz.
***-VOLKAN TURAN***



**ŞEYTANIN AVUKATI - SERPİL**

*Arkasında ICO ve Shadow of the Colossus olmasa, The Last Guardian çoktan "ölü doğacak oyun" ilan edilirdi. Atlattığı badirelere ve hâlâ aralanmayan sır perdesine bakarak, patlamadan çıkarsa beni çok çok sevindirecek bir oyun bu.*

**OGZ'nin Kristal Küresi**

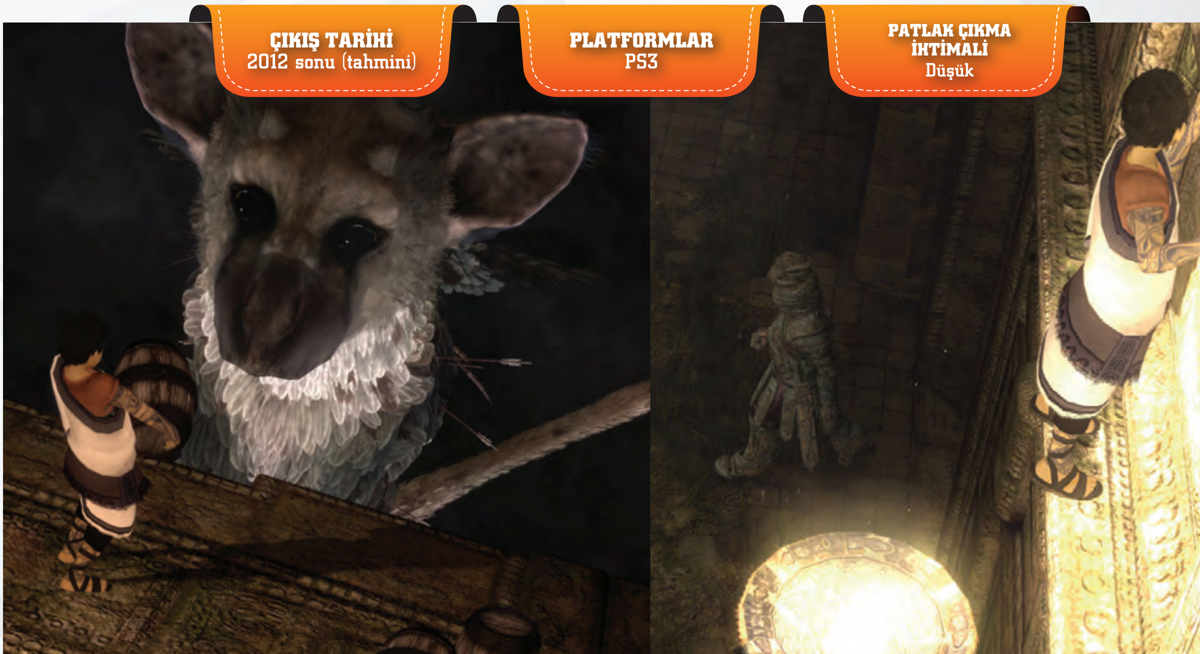
*Bulut üzerinde oyun (cloud gaming) bu yıl hızla yaygınlaşacak. Facebook, YouTube üzerinden bildiğimiz hardcore oyunlar oynanabilir hale gelecek.*



**ÇIKIŞ TARİHİ**
2012 sonu (tahmini)

**PLATFORMLAR**
PS3

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ**
Düşük





**ÇIKIŞ TARİHİ**
2012 sonbaharı

**PLATFORMLAR**
PC, PS3, 360

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ**
Düşük

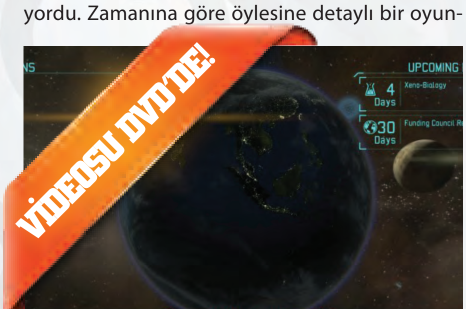
## Çok Doğru Bir Oyun Yeniden Yapılıyor

# XCOM: ENEMY UNKNOWN

2K Marin'in FPS türü bir XCOM yaptığı açıklandığında oldukça şaşıran bendeniz, Firaxis'in yeni projesinin de strateji türünde bir XCOM oyunu olduğunu öğrenince nasıl mutluluk gözyaşları döktüm anlatamam sevgili okur. Firaxis yahu! Sıra tabanlı oyunların ustası, Civilization yapmaktan sıkılıp sonunda Civilization kadar sevilen (ama aksine unutulmaya yüz tutmuş) bir strateji başyapıtını yeniden yaratıyorsa ağlamayayım da ne yapayım?! *(İyice şımarıp yenilenmiş Alpha Centauri, Master of Magic ve hatta Master of Orion yapmalarını da isteyelim! -Sinan) (GDC'de Sid Meier'in konuşmasına "yeni Alpha Centauri istiyoruz!" diye pankart açıcam. -Hakan)*

1994 yılında efsane yapımcı Microprose'un en büyük hitlerinden biri olan XCOM: Enemy Unknown, oyuncuyu uzaylı istilası sırasında kurulan XCOM'un örgütünün yönetici koltuğuna oturtuyordu. Zamanına göre öylesine detaylı bir oyundu ki XCOM, bir yandan gerçek zamanlı dünya haritasında kilit noktalara askeri üsler kurup bunları geliştirmeye (ki bu üslere yerleştirdiğiniz ekip başka bir yerdeyse orayı savunacak kimse kalmıyordu), bir yandan UFO avlamaya (UFO'ları düşürürseniz ekip gönderip teknoloji toplayıp veya arda kalan uzaylıları temizlemeye) çalışıyordunuz. Diğer yandan uzaylıların indiği yerlere ekip gönderip onları geri püskürtürken (ve bunu yaparken boş bıraktığınız üssün uzaylı saldırısına uğrama riskini de gözetmek zorundaydınız), en öteki yandan da topladığınız teknolojileri geliştirip her askerinizi teker teker bu teknolojiyle donatma gibi işlemlere gömülüyordunuz. Ve tabii tüm bunları yaparken oyunun içinde kaç saat geçirdiğinizi anlamıyordunuz bile...

Sid Meier'den bağımsız bir ekibin uzun süredir üzerinde çalıştığı XCOM: Enemy Unknown'un yeniden doğuşuyla birlikte oyunun baş tasarımcısı Jay Solomon, XCOM ismine yaraşır şekilde oyunu geliştirdiklerini ve oyunun özünün korunduğunu söylüyor. "Gerçekten ölen askerleriniz, savaş sisi (fog of war), görüş açısı gibi mekanikler hâlâ çok önemli ve çok kötü oynarsanız oyunu hâlâ kaybetme riskiniz var" diyerek oyunun eski hayranlarını da rahatlatıyor Jay Solomon.





**Oyunun daha önceki Firaxis yapımlarından oldukça farklı bir atmosferi olduğunu şimdiden belirtmemiz lazım.**







**MELEĞİN KANKASI - GÖKTUĞ**

*Bir PC oyuncusu olmadığım halde, kesinlikle çok heyecanlıyım!.. XCOM kelimesi bile beni çok eskilere götürmeye yetiyor.*

Oyunun daha önceki Firaxis yapımlarından çok farklı bir atmosferi olduğunu da ekleyelim. Firaxis özellikle yıllardır yaptığı Civilization serisinin renkli paletlerinden uzaklaşıp daha karanlık bir oyun yaptığı için kendi yeteneklerini baştan test ediyor ve işi oldukça sıkı tutuyor.

Eski toprak oyunculardan bir ihtimal tepki alacak bir konu da, oyunun PC dışında konsollara da (360 ve PS3'e) yapılıyor olması. Ancak Firaxis'e sorarsanız endişeye mahal yok; konsola yapılan XCOM'la PC'ye yapılan arasında arayüz açısından ciddi farklılıklar olduğunu, örnek görmek istiyorsak Bioware'in Dragon Age: Origins'indeki PC/konsol farkına bakmamız gerektiğini söylüyorlar. Ancak Jay Solomon oyundaki bazı "gereksiz mekanikler" rafine bir oynanış için kesildiğini söylediğinde, ister istemez aklımızdan "hangi mekanik gereksizdi ki?" sorusu geçiyor.

Oyun daha yeni duyuruldu, ama bu eski dostun geri dönmesinden duyduğumuz heyecan şimdiden tavan yapmış durumda. 2K Marin'in FPS olan XCOM'unun da bu heyecan dalgasından nasibini alıp daha ilgi çekici hale geldiğini söyleyebiliriz. XCOM'u bilmeyenler bu sene bu efsaneyle kesinlikle tanışmalı. ***-HAKAN ÖZGÜL***



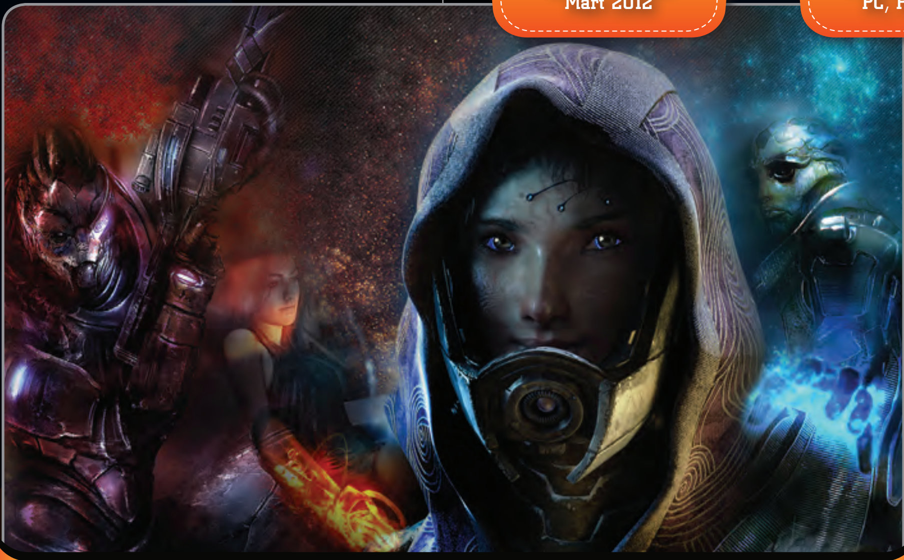
**OGZ'nin Kristal Küresi**

*SmartTV'lerde bulut oyunculuk yaygınlaşacak. Konsol, PC veya telefon almadan TV'lerde de oyun oynanabileceği herkes tarafından keşfedilecek.*

**ÇIKIŞ TARİHİ**
Mart 2012

**PLATFORMLAR**
PC, PS3, 360

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ**
Yok! Olmamalı!



# MASS EFFECT 3

## Uzay Operasında Son Perde Açılacak

Şu dünya üzerinde Mass Effect 3'ün çıkmasına sadece 1 ay kaldığına üzülen tek bir kişi var: Ben. Evreni yokolmaktan kurtarmaya çalışıyoruz, toplam oynanış süresi 70 saate yakın tutmuş, iki oyundur aynı karakteri yönetmişim. Kararlar vermiş, bir ırkın yokolmasına, bir çoğunun yaşamasına neden olmuşum. Ve sonunda elime geçen ne olmuş? Teknolojinin bir cilvesi olarak, 10 yıldır biriktirdiğim tüm Save dosyalarımla birlikte, tüm çabalarım uçmuş gitmiş. Verdiğim kararlar, biriktirdiğim krediler, arkadaşlarım, dostlarım, düşmanlarım, hepsi uçmuş gitmiş. *[Parmağını şıklatır]* Aynen, bu şekilde.

Yaşadığım bu olayda, kendi hayatımızla ilgili olarak da alınacak çok derin bir ders var ama, yerimiz dar.

Mass Effect 3 çok yakında bilgisayarlarımızda, konsollarımızda olacak. Lost'un sezon finaline (ilk iki sezonun ama) gelirkenki son 3 bölümündeki heyecana eşdeğer bir heyecanla bekliyoruz. İki oyundur atılan tüm düğümler, tüm verdiğimi kararlar ve Reaper'ların tüm amacı masaya dökülecek. Yapımcıların söylediğine göre ilk iki oyundaki 1000'den fazla karar, üçüncü oyunu etkileyecekmiş. Tasarımcı ekibin lideri *"İkinci oyunun sonunda herkesin ölmüş olabileceği ihtimalini nasıl da düşünmedik? Bu şekilde bitirmiş olanları üçüncü oyunda nasıl yapayalnız bırakmayız diye tam üç ay uğraştık! Ama eğer ikinci oyunun sonunda Shepard öldüyse, bu Save'i üçüncü oyuna aktaramayacaksınız. Mass Effect, Kumandan Shepard'ın hikayesi çünkü."* diye dövünüyor. Bu kararın sonuçlarına katlanmak zorunda kalacak olan Bioware'in yerinde olmak istemezdim, ama gülü seven dikenine katlanır.

Mass Effect 3'le birlikte aksiyon ve rol yapma oyunu arasındaki ayrım iyice yok oluyor. Bir oyunu rol yapma oyunu kategorisine sokabilmek için STR, DEX gibi istatistiklerin açıkta olmasının gerekmediğinin en belirgin örneği ME3. Shepard'a eklenen yeni yakın dövüş mekaniği, artan yapay zekâ, çatışma alanlarına üst ve alt katların da katılmasıyla tam bir Gears of War havası esiyor oyunda. Ama arka planda işleyen konuşmalarınızın olacakları şekillendirmesi, silahlarınızı modifiye edebilmeniz, artık her yeteneğin altında iki farklı özelleşme alanının olması gibi opsiyonlarla, çaktırmadan rol yapma öğesini de geliştirmişler. Bazı öğeler de oyundan tamamen çıkartılmış (güle güle Maden Tetkik Arama!)

Yanınıza artık tek tek insanları/uzaylıları değil, bütün bir ırkı ve ordusunu aldığınızdan, bu ırkla ilgili verdiğiniz kararların sonuçları çok daha acı olacak. Bilinen evrendeki tüm güçler, zaten pek hoşlanmadıkları Dünya'yı korumaya ikna etmek için yapmanız gerekenler çok daha ciddi sonuçlara sebep olacak. Karar verirken, o tuşa basarken elimizin titreyeceğini şimdiden görebiliyorum.

ME3'ün benim için %99'u olan epik hikâyesinin yanında, *Galaxy At War* adlı bir Co-Op modu da geliyor. Bu modda 4 kişi, galaktik savaşın en önemli noktalarında Reaper'lara karşı çarpışıyoruz. Ve işin ilginci, bu moddaki başarımız, ana senaryonun nasıl sonuçlanacağına etki edecek. Eğer hiç Co-Op oynamaz ve galaktik savaşa katkıda bulunmazsak, en iyi sonu alamamız zor olacak. Bu da oyunu "kopiş" olarak almayı düşünen arkadaşlarımızı biraz olsun caydıracaktır sanırım, ama ya benim gibi tek kişilik senaryoyu multiplayer'la sulandırmaktan hoşlanmayanlar ne yapsın?! Kızdım bu karara ey BioWare, kolla kendini!

Mass Effect 3 2012'nin ilk bombası, son 5 yılın en büyük bilim-kurgu oyunu serisinin sonu. Ondan sonra Mass Effect evreni nerelere gider hayal bile edemiyorum, ama ona gelmeden önce yaşanacak çooook epik bir 20 saat var. Ondan da önce ise, benim ilk iki oyunu baştan oynamam lazım. Ve bu sefer o Save'leri 5 farklı USB diske kaydetmekte kararlıyım. ***-SİNAN AKKOL***



***MELEĞİN KANKASI - GÖKER***
*Muhteşem bir senaryoda kendi karakterime iki oyundur can veriyorum. Oyuna eklenen özelliklerden çok neler olacağı, nasıl sonuçlanacağını merak ediyorum. Bir oyun bu hissi verebiliyorsa gerisi teferruattır.*









Bütün suikastçiler, lütfen meydanı boşaltınız. Sahibi geldi ve bu sefer çok sinirli!

# HITMAN™ ABSOLUTION

***Kod adı 47**, orijinal suikastçi. Tam altı senedir yoktu ortalarda. En son rakip organizasyon The Franchise'ın canına okumuştuk, hani Diana, Agency'yi baştan kuruyordu, canlı canlı fırınlanıp küle dönüşmekten son anda kurtulmuştuk. Altı senedir hasretiz alengirli suikastlere, dolaplara tıktığımız baygın bekçilere, durmadan kıyafet değiştirmeye ve bu meymenetsiz yüze. Düşünüyorum ama oyun dünyasında 47'den daha soğuk ve sert bir karakter bulamıyorum. Daha iyileri, kötüleri, karizmatikleri vardır elbet. Ama 47'nin yeri ayrı… Mesleği cinayet olanın buz kesen profesyonelliği. Kontrat her neyse… sebebini bilmeden… gözünü kırpmadan. Farklı bir karizmadır 47'ninki.*

Ama dedim ya altı senedir yoktu ortalarda 47. Nihayet geçen sene E3'te Square Enix sessizliğini bozup yeni Hitman oyununun ilk görüntülerini paylaştı bizimle. Ama gösterilen tek bölüm ve verilen az bilgi ancak ağzımıza bal çalmıştı. Bu ay yeni Hitman'i biraz daha göstermeye karar verdiler ve Londra'da basın için özel bir gösterim düzenlediler. Biz de dedik ki madem eski dosttur, kırmayalım. Hem 47'nin meymenetsizliği ne âlemde görelim hem de yapımcılarla sohbet edelim. Malum oyunun yapımcısı IO Interactive üst üste gelen Hitman oyunlarından sıkılmış ve *Kane & Lynch*'e vermişti kendini. Sessiz kahramandan pek gürültücü bir ikiliye geçtiler, ince hesapların yerini delilik aldı. Ama doğruya doğru, bu psikopat ikili Hitman'in yerini tutamadı bir türlü, IO Interactive de nihayet direksiyonu tekrar orijinal suikastçiye kırdı. Orijinal diyip duruyorum, çünkü tam olarak onun kayıp yıllarını yepyeni bir seri, *Assassin's Creed* doldurdu, hem de tam yedi oyunla. Artık suikastçi diyince, Assassin diyince hep Altair ve Ezio geliyor akla. Ama yoo onlardan çok önce buralardaydı Codename 47 ve aslına bakarsanız gerçek suikastçi de odur. Onun profesyonelliği karşısında diğer suikastçiler biraz maceraperest kalır.

Ama zaman değişiyor ve 47'yi de değiştiriyor. Eskisine göre biraz daha yaşlanmış, daha çetin bir 47 var karşımızda. Merak etmeyin sağda solda boş boş sohbet ettiğini, güzel kadınların yatakları arasında mekik dokuduğunu, kurbanının işini bitirmeden önce afili laflar ettiğini görmeyeceğiz. O hâlâ eskisi gibi soğuk bir makine. Herhalde 47'nin Ezio'ya dönüştüğünü görmek en büyük hayal kırıklığı olurdu. Ama belli ki IO Interactive orjinalliğinin farkında ve oradan kendi tarzıyla ilerleme derdinde. Sağdan soldan birkaç oyun mekaniği alıp oyuna entegre etseler de, oyunun yapısı bir hayli değişse de Absolution her şeyden önce Hitman gibi hissettiriyor hâlâ.

**ÇIKIŞ TARİHİ**
Belli Değil

**PLATFORMLAR**
PC, PS3, 360

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ**
Düşük

## AMA YA DIANA?

Oyunla ilgili merak ettiğim şeylerden biri, geçen yaz yayınlanan videosundaki duş sahnesiydi. 47 bir sürü güvenlik görevlisini temizleyip genç bir kadının duş aldığı banyoya geliyordu. O kadının kontratımız olduğu ve onu öldürmek için oraya geldiğimiz çok belliydi. Ama kimdi o? Yoksa… Londra'daki gösterim öncesi bize ilk söyledikleri bu oldu, o kadın Diana ve oyundaki ilk görevimiz onu öldürmek. 47'nin bütün oyunlar boyunca yanında olan tek dostunu neden öldürdüğünü kestirmek zor. Hikâye ile ilgili bildiğimiz oyundaki asıl düşmanımızın Blake Dexter isminde kovboy kılıklı bir pislik olduğu. Dexter muhtemelen Franchise'ın da parçası olduğu Alpha Zerox organizasyonundan. Wade isminde kadın taciri kılıklı bir de adamı var ki kendinden sinir. Oyunun sonlarına doğru bu pisliklerle 47'nin bizzat ilgileneceğine şüphe yok.

## HERKESE GÖRE BİR HITMAN

Eski Hitman'leri oynayanlar bilir, kolay bir oyun değildir. Her bölüm kendi içinde bir sandbox gibi çalışır. Yani size NPC'lerle dolu bir harita ve bir hedef verirler ama onun içinde nasıl bir yol izleyeceğiniz konusunda tamamen özgürsünüzdür. İyi bir plan kurmalı, plan işe yaramadığında hızla adapte olmalı ve ne olursa olsun işinizi dikkat çekmeden sessizce halletmelisiniz. Bu sessizce iş halletme hadisesi az zorlamadı bizi önceki Hitman'lerde. Çünkü ilk hatanızda ortam cümbüşe dönerdi ve kendinizi çaresiz hissederdiniz. Çünkü bu çatışmalar Hitman'in en zayıf yanıydı. Bir de oyun dünyasının kuralıdır, düşman dolu bir odada fark edilmeden süzülerek ilerlemek her zaman için ateş kusan silahlarla odaya dalıp herkesi temizlemekten zordur. Gizlilik ayrı bir yetenektir, her oyuncunun beceremediği. Absolution bu kuralı tamamen değişiyor. Artık Hitman serisi sadece sessizliği seven ve becerebilen oyuncular için değil. Bütün suikast mekaniklerini bir yana atıp elinizde iki koca tabanca odaya dalıp herkesi vurmak istiyorsanız bunu kolaylıkla yapabiliyorsunuz. Oyunun çatışma mekanikleri diğer aksiyon macera oyunları kadar kullanışlı ve bunu yaptığınız için sizi cezalandırmıyor. Burada hemen kaşlarımız yukarı kalkıyor elbette. Nasıl yani, önüne geleni vuran, sessizlikle, kılık değiştirmeyle işi olmayan bir 47 mi var artık? Seçim size kalmış. İsterseniz Hitman'i eski oyunlardaki gibi oynayabilirsiniz. Alarmları çalıştırmadan, hedef dışında kimseyi öldürmeden görevi tamamlamak istiyorsanız buyurun, mücadele sizin, üstelik eski oyunlardaki gibi Silent Assassin ödülünü alabilirsiniz. Ama bunu başaramadığınızda görevi baştan almanız gerekmiyor artık.

> Nasıl yani? Önüne geleni vuran, sessizlikle, kılık değiştirmeyle işi olmayan bir 47 mi var artık? Seçim size kalmış. İsterseniz Hitman'i eskisi gibi de oynayabilirsiniz.

## KATİL İÇGÜDÜSÜ

Oyunun asıl kolaylaştığı nokta ise "Instinct" sistemi. Bunu bizim 47'nin süper gücü gibi düşünebilirsiniz. Sizden beklenen aksiyonları başarıyla yapınca, mesela bir güvenlik görevlisinin yanından sessizce süzüldüğünüzde veya onu etkisiz hale getirdiğinizde Instinct topluyorsunuz. Yani sessiz oyuncular da harala gürele oynayanlar da aynı çubuğu farklı yollarla dolduruyor. Daha sonra zora düştüğünüzde Instinct'i yine kendi istediğiniz gibi harcayabiliyorsunuz. Mesela kılık değiştirdiğinizde biri sizi fark edecek gibi olursa yırtmanızı sağlayabiliyor veya bir yerlere saklanmışsanız ve çevrede dolanan çok fazla güvenlik varsa takip edecekleri rotayı kestirebiliyorsunuz. Yani sessiz ve derinden ilerlemek "Instinct" sayesinde daha kolay. Eğer oyunu böyle oynamayacaksanız, silahlarınız alev saça saça herkesi öldürecekseniz de aynı *Splinter Cell: Convinction*'daki Mark & Execute gibi çalışıyor. Yani oyun Bullet Time'a geçiyor, siz ağır çekimde düşmanları tek tek işaretliyorsunuz ve 47 bir çırpıda headshot'ları dağıtıveriyor. Aynı kaynağı kullanan bir dolu yeteneğimiz var kısacası.

Eğer önceki Hitman'leri denemiş ve bunalmışsanız (bana pek sık olurdu), bu değişiklikler sayesinde oyun sizin için çok daha ulaşılabilir olacak. Ancak ben eski sıkı oyunumu istiyorum diyorsanız oyunda Instinct'i komple kapatıp babadan kalma yöntemlerle ilerleme seçeneğiniz de var. Zaten IO Interactive de dertlerinin oyunu kolaylaştırmak değil, herkesin rahatça oynayabileceği bir hale getirmek olduğunu söyleyip duruyor. Ama açıkçası ben tam olarak ikna olmuş değilim. Günün sonunda "Daha çok satsın diye oyunu kolaylaştırmışlar işte" diyor olabiliriz.





### *Hitman Absolution Türkçe Olacak mı?*

*Geçtiğimiz aylarda IO Interactive'de çalışan yapımcılardan Ulaş Karademir bir oyun sitesine verdiği röportajda oyunun büyük ihtimalle Türkçe altyazılı olacağını söylemişti. Bizde konunun ne alemde olduğunu oyunun Türkiye temsilcisi olan Tiglon'a sorduk. Henüz Türkçe dublaj ve Türkçe altyazı konusunda kesin kararın verilmediğini ama yapımcı ekibinde pek çok Türk'ün de yer aldığı bu oyunun Türkçeye yerelleştirilmesi için büyük çaba harcadıklarını söylediler. Henüz Türkçeleştirme kesinleşmiş değil anlayacağınız ama böyle bir gelişme olursa tez elden sizinle paylaşacağız.*







## TEK DERT SUİKAST DEĞİL

Hitman Absolution'da beni en çok şaşırtan değişiklik görev ve haritaların yapısında. Eski Hitman'lerde görevler genelde birbirine benzerdi. "Bu haritan arkadaşım, suikast düzenleyeceğin hedef de budur, hadi bakalım nasıl yapıyorsun..." Oyunu saran hikâye, daha çok görevler arasında anlatılırdı bize ve biraz gevşek kalırdı. Ama bu sefer anlaşılıyor ki oyunu ilerleten aldığımız tekil görevler değil hikâyenin kendisi olacak. Yani aksiyon daha sıkı hale gelse de asıl ağırlığı artan yanı hikâyesi.

Oyunun E3'te gösterilen demosunda 47, büyük bir kütühanede polislerden kaçıyordu. Onu yakalamak için dehşet bir insan avı başlatılmıştı ve sonu bir parça Leon filminin son sahnesini andırıyordu. Görev, hedef, suikast yoktu ortada. Londra'da gösterilen demoda ise bırakın birilerini temizlemeyi, görevimiz bir çetenin elinden küçük bir yetimi kurtarmaktı. Bizim 47 ve yetimi kurtarmak!?! Belli ki Absolution'da hikâye bizi nereye sürüklerse onu yapıyor olacağız, klasik suikast görevlerini bütünüyle atlayacaklarını sanmıyorum ama suikast içermeyen görevler ağırlıkta olacak gibi bir izlenim oluştu bende.

## YETİMHANEDE SESSİZLİK

Absolution ile birlikte aynı 47'nin kendisi gibi Hitman'in atmosferi de sertleşiyor. Londra'daki demoda bunu rahatça gördük. Olaylar bir yetimhanede geçiyor. Kalabalık bir çete, hikâyede kilit rolü olduğu her halinden belli küçük bir kızı kaçırmak için yetimhaneyi basmış. Ortalık tam bir kan gölü ve her yerde rahibe cesetleri var. Çetenin tamamen psikopatlardan oluştuğunu anlamak zor değil. Garip kıyafetleri, komik maskeleri, sadist cinayetleriyle Batman'deki Joker'in çetesini andırıyorlar. 47 gölgelerde sessizce ilerlerken iki çete üyesinin bir bekçiye işkence ettiğini görüyoruz, küçük kızın yerini öğrenmeye çalışıyorlar. 47 mekanda bulduğu bir oyuncağı odanın öbür tarafına fırlatarak dikkatlerini dağıtıyor ve odadan sıvışıveriyor. Koridorlarda dolanan çete üyelerine yakalanmadan ilerliyoruz, zaman zaman masa veya yatak gibi engellerin arkasına gizleniyoruz, havalandırma deliklerini kullanıyoruz, işler zorlaştı mı Instinct'e başvuruyoruz.







Arada çetenin patronlarından biri herkesi topluyor çevresine ve nutuk çekiyor. Kızı bir türlü bulamadıkları için azar yiyor hepsi. Bu kalabalık grubu aşmak için iyi bir fırsat çünkü herkesin gözü patronun üzerinde. İlk tercih fark edilmeden ilerlemek olsa da arada yolumuzu tıkayan birkaç kişiyi etkisiz hale getiriyoruz. Önceki oyunlardan alıştığımız bayıltıcı şırınga, arkadan yaklaşıp düşmanın boğazını sıkmak veya yolda bulduğumuz koca bir haçı kafalarına indirmek düşmanları sessizce halletmemize yetiyor. Etkisiz hale gelen düşmanları bazen küçük toplarla dolu bir oyun havuzuna, bazense bir buzdolabına tıkıveriyor 47. Arada bayılttığımız psikopatlardan birinin kıyafetini alıp kalabalık bir odadan fark edilmeden geçiyoruz. Gerçi biri bizden şüphelenecek gibi oluyor ama yine Instinct kullanarak tanınmamayı başarıyoruz. Aynı eski Hitman'lerdeki yöntemleri kullanarak bitiriyorlar demoyu. Ortamda bulduğumuz nesneleri yaratıcı yollarla kullanabilmek ve Instinct dışında çok tanıdık her şey.

## YETİMHANE GÜRÜLTÜSÜ

Ama gösterim burda bitmiyor çünkü demoyu sıfırdan başlatıyorlar. Bu sefer kafası bozuk ve gözünü kan bürümüş bir 47 var. Daha ilk odada yerden oyuncak yerine yangın baltasını alıyor ve bekçiye işkence eden çete üyelerinden birinin kafasına geçiriveriyor. Geri söküyor baltayı ve ikinci çete üyesinin göğsüne sallayıveriyor. Hiç alışmadığımız bir 47 bu, *Manhunt*'tan fırlamış gibi. Ama bu tercihlerin oyuna etkisini de görmüş oluyoruz çünkü bir önceki oynayışta çetenin insafına bıraktığımız bekçiyi kurtarıyo-



## Demoyu başa sardığımızda bambaşka bir Hitman çıkıyor karşımıza, Manhunt'tan fırlamış gibi...

ruz. Bekçi küçük kızı nerede bulabileceğimizi söylüyor. Hitman Absolution'ın en seveceğimiz yanlarından biri bu olacak sanırım. Sizin o an yaptığınız seçime göre hikâyenin parçalarını kaçırıyor veya yakalıyor olmak. İlk oynayışta bu bekçiyi kurtarmadığımız için onunla konuşma fırsatını da kaçırmıştık. 47 kese biçe ilerlerken, bir önceki seferde patronun çete üyeleriyle yaptığı konuşmadan faydalanıp sıvışmak yerine tam ortalarına dalıyor. Sıkı bir çatışma var ekranda ama 47 artık böyle kalabalık grupları rahatça alt edebilecek yetenekte. Fakat bu sefer de ortalarına daldığımızdan bu konuşmayı kaçırmış oluyoruz.

Demonun bu ikinci seferinde son kalabalık odadan kılık değiştirerek geçmek yerine kapıya tekmeyi basıp delikanlı gibi girmeyi tercih ediyoruz. Bu odadan çıkabilmek için Instinct kullanmıştık hatırlarsanız. Bu sefer Instinct'i bullet-time moduna geçip tek tek düşmanları işaretlemek için kullanıyoruz ve elindeki çift SMG ile 47 ortalığı toza dumana çeviriyor.

Oyunla ilgili daha fazla şey görmüş ve yapımcılarıyla sohbet etmiş olsak da kesin bir kanaat için çok erken. IO Interactive bir yandan Hitman'in özünde olan öğeleri koruyarak oyunu geliştirmiş, büyütmüş gibi görünüyor ama diğer bir yandan bakınca da oyunu basitleştirip popüler aksiyon macera oyunlarına yakınlaştırmış gibi. Sanırım hangisinin ağır bastığına karar vermek için o günü beklememiz gerekecek. **- Tuğbek Ölek**



### Hitman hediyeleri

*47'den size çok selam var. İlk karşılaşmamızda heyecanlandı. Görmiyeli yeni dergi falan kurmuşsunuz takip ediyorum, çok beğeniyorum dedi. Meğer altı senedir tatil yaptığından bol boş vakti varmış o da okuyormuş Oyungezer'i. İyiki gitmemişsiniz öbür tarafa, ne işiniz var iğrenç ortamlarda en güzeli kendi işini yapmak diye konuştuk. Bana da zamanında ne para teklif ettiler Franchise'dan ama yapmam abi, dünyanın bütün parasını verseler çalışmam o adamlara diyince karşılıklı gözlerimiz doldu. Sarıldık uzun uzun. Okurlarımıza çok selam söyleyin abi, doğrunun yanında olsunlar, vicdansızın, gözünü para bürümüşün yüzüne bakmasınlar dedi. Vedalaşırken küçük bir torba uzattı, çam sakızı çoban armağanı benden okurlara, dağıtırsınız hatırlasınlar beni, söyleyin eğer canlarını sıkan olursa bir telefon uzaklıktayım, hedef verin, nasıl halledileceğini söyleyin yeter, sizden para da almam valla dedi. Duygusallaştık yine, kardeşim diyip sarıldık uzun uzun. Baktım sonra torbaya bir t-shirt, kendi kırmızı kıravatlarından biri, plastik bir ördek ve bir kutu kibrit var. Kibrit ne dedim? Ben onunla kaç kişi yaktım bilsen dedi. Başka da bişey demedi gitti.*

*15 Şubat'ta Facebook sayfamıza girin. Hitman hediyeleri mesajının altına 47'yle kendi diyaloglarınızı yazın. En beğenilene bu dört hediyeyi birden vereceğiz.*

*Not: Kibritlerden bir ikisini harcadık kusura bakmayın =)*












Röportaj

# TORE BLYSTAD

Londra'da demoları izledikten sonra oyunun yönetmeni Tore Blystad ile bir araya geldik. Sıcak samimi bir sohbet gerçekleştirdik. Gerçi sohbetin sıcaklığı biraz da kıpkırmızı bir odada yapmamızdan kaynaklanıyordu. Hani 47'nin en bilinen özelliği kırmızı kıravattır ya, boyamışlar odayı kırmızıya, arkamızda da plastik ördek dolu bir küvet. Benim niyetim röportajın videosunu da yayınlamaktı ama o kırmızılık içinde kamera bize değil arkadaki ördeklere ve barkoda odaklanmayı tercih etmiş. Belki çok ısrar ederseniz bu pek flu epik fail'i de bir ara yayınlarız =)

**Tuğbek:** Selam Tore. Burada olmak heyecan verici, Agent 47'yi son gördüğümüzden bu yana 6 yıl geçti. Bize biraz bu projenin arka planından bahsedebilir misiniz, Absolution'ı yapmaya nasıl karar verdiniz ve temel konsepti nedir?

**Tore:** Serideki son oyun Blood Money'i bitirdikten sonra, yaptığımız oyunlara bir baktık ve bütün farklı yanlarını nasıl geliştirebiliriz diye sorduk kendimize. Üstelik bu sefer oyunu tamamen yeni bir teknoloji ile yapabilme fırsatımız da vardı. Önceki oyunların tüm mekaniklerini parça parça aldık ve her bir parçayı nasıl daha iyi yapabileceğimizi ve bu küçük parçaların nasıl daha iyi bir araya gelebileceğini düşündük. Hikâye açısından ise Absolution'ın çok daha kişisel bir hikâye olmasını ve oyuncuya 47'nin süreç boyunca nasıl değiştiğini gösterebilmek istedik. Önceki oyunlarda cinayetleri başarmak oldukça zordu. Bu sefer oyunun zorluğunun 47'yi kontrol etmenin mekanik zorluğundan kaynaklanmasın istedik. Oyuncuyu zorlayan her seviyede nasıl ilerleyeceğine, karakterleri nasıl ortadan kaldırıp gizleyeceğine ya da fark edilmeden bölümü nasıl geçeceğine karar verirken karşılaşacağı stratejik zorluk olacak. Yani zorluk 47'yi kontrol etmekten çok, yapay zekâ ve NPC'lerle başa çıkmakta.

**Absolution için yeni bir teknoloji ve motorla sıfırdan başlama şansınız olduğunu söyledin. Bu kadar uzun bir aranın ve 6 yıldır Hitman çıkmamasının sebebi bu mu?**

İyi bir teknoloji üretmek uzun zaman alıyor. İlk Hitman, Glacier 1 teknolojisi üzerine kurulmuştu ve ondan sonraki her oyunda bu motoru geliştirerek ilerledik. Teknolojiyi sıfırdan hazırlamak beklediğimizden daha zor oldu ve bunu yapmanın ne kadar karmaşık bir iş olduğuna biz bile şaşırdık. Örneğin yapay zekâ daha önceki oyunlara göre öylesine karışık ki. Üstelik halen gelişim aşamasında, oyunun yapay zekâ kodu her geçen gün daha kompleks hale geliyor ve sanırım oyunu yayınladığımızda şu ankinden de karmaşık olacak.

**Yapay zekânın nasıl geliştiğinden, bu sefer daha fazla iletişim kuran, çevresinin farkında NPC'ler olacağından bahsediyorsunuz. Ama diğer yandan yapay zekâ oyunlarda en çok hayal kırıklığı yaratan şeydir. Geliştiriciler harika grafik vaat ederler ve yaparlar, harika hikâye ya da teknoloji derler ve yaparlar ama nedense yapay zekâya gelince sorun çıkar. Absolution'ın yapay zekâsının hayal kırıklığı yaratmayacağından ne kadar eminsiniz?**

Yapay zekânın mutlaka iyi çalışması, harika olması lazım, çünkü oyunun temel taşı bu. Eğer bu kısmı iyi olmazsa, oyun da eğlenceli olmayacaktır çünkü yaptığımız her şey ona dayanıyor. Bu öylesine oyuncuya dayalı bir oyun ki, çizgisel oyunlardaki gibi önceden hazır olan çok az şey var. Bölümleri nasıl geçtikleri tamamen oyunculara kalmış. Bu yüzden yapay zekâ oyuncuların yapabileceği her şeye doğru tepki verebilmeli. Oyunun tüm dramatik yapısı, müziği yapay zekâya bakarak çalışıyor. Eğer yapay zekâ savaş moduna giriyorsa, müzik de onu takip ediyor. Elbette bugüne kadar yapılmış en kuvvetli yapay zekâ olduğunu garanti edemem ama bizim tarafımızdan yapılmış en karmaşık ve umuyoruz ki inandırıcı yapay zekâ olacak. Oyuncuların yaratabileceği bunca senaryo ihtimaline ve bu kadar çok oyun mekaniğine sahip bir oyunda, sağlam ve teknolojinin izin verdiği ölçüde inandırıcı ve ilginç olması gerekiyor.



47, onu geliştiren her sanatçının elinde biraz değişti, yeniden şekillendi ve farklı bakış açılarıyla yorumlandı. Absolution'daki sertliği de bu sürecin bir parçası.

**Ayrıca 47'nin evrim geçirdiğini söylemiştin. Görsellerden ve videolardan gördüğüm kadarıyla çok daha sert görünüyor. Yaşlanıyor mu, yoksa on iki sene öncesine göre daha fazla sert abi dozu mu gerektiriyor oyunlar?**
Bilmiyorum, onu daha sert yapmak bilinçli bir karar değildi aslında. Ama bu sefer biraz daha yaşlı ve olgun. Sanırım 47'yi, üzerinde çalışması ya da yeni oyuna çizmesi için görevlendirdiğimiz her sanatçıya verdiğimizde, o da değişiyor. Çünkü şimdiye dek birlikte çalıştığımız her sanatçı, karaktere kendilerinden bir şeyler kattı ve artık her birine baktığımda üzerinde kimin çalıştığını tahmin edebiliyorum; "Ah, bu kesinlikle şu elemanındır" veya "Bu kesinlikle şu sanatçıdan çıkmıştır" diyebiliyorum. Onunla ilgilenmek, onu değiştirmeden geliştirebilmek zor bir iş. Gördüğünüzde hâlâ tanıdık hissettirmeli ama önceki halleriyle karşılaştırmaya başladığınızda "Tamam, bu biraz daha farklı" diyebilmelisiniz.

**E3 demosunun sonunda çok güzel bir kalabalık gördük. Bir oyunda gördüğümüz en güzel kalabalıklardan biriydi. Ama merak ediyorum, bununla nasıl bir etkileşime girebiliriz? Örneğin havaya ateş açmaya falan başlarsak ne olur?**
Genel olarak oyun için istediğimiz, her şeyi mümkün olabildiğince inandırıcı yapmak. Etrafta yürürken bir şey yaptığınızda, gelen tepki de doğal olmalı. Kalabalığın ortasında havaya ateş açmaya başlarsanız ne olur? Büyük bir kargaşa çıkar öyle değil mi? Kalabalık sisteminin ana programcısı bu sene GDC'de bir konuşma yapacak ve kalabalığın ne yaptığına dair daha fazla detaya değinecek. Ama temel olarak kalabalık bizler için Blood Money'de çok büyük bir olaydı ve gerçekten de oyuna farklı bir şeyler kattı. Bu kalabalığı alıp doğal bir şekilde geliştirmek istedik, bu da daha çok oynanış katmak demekti. Önceki oyunda bir parça illüzyondu kalabalık ama bu sefer çok daha kaliteli olmasını ve oyuncunun çevresindeki gerçek dünyanın bir parçası olmasını istiyoruz.

**Son sorum 47 hakkında her zaman merak ettiğim bir şey. Onun genetik yapısı geliştirilmiş insanüstü bir adam olduğunu biliyoruz. Ama yine de nasıl olup da o kadar hızlı kıyafet değiştirebildiğini, her kıyafetin üzerine tam olduğunu, hepsinden de çok, kıyafetlerini bu sıklıkta değiştirirken hepsini her zaman derli toplu, güzel ve hiç kırışıklık olmadan nasıl tutabildiğini merak ediyorum? (Soruyu dinlerken hayli gülüyor Tore)**
Doğrusu biz de "Bunu biraz daha gerçekçi yapsak" diye düşündük, ama sorun şu ki eğer kıyafet değiştirmek iki dakika alıyorsa kimse buna tenezzül etmez. Bir parça olsun inandırıcılıkla, farklı karaktere bürünme arasında bir denge olması gerekiyor. Çünkü kıyafet değiştirmenin tek sebebi başka biri gibi görünebilmek. Eğer kıyafet üzerinizde öylesine geçirilmiş gibi dağınık duruyorsa hemen fark edilirsiniz. Ama sonuçta bu hâlâ bir oyun, öyle değil mi? Bir film ya da başka bir şey değil, bir oyun ve kıyafet değiştirmek bir oyun mekaniği. Bazı oyuncuları hayal dünyasından çıkarıyor olabilir ama kazandırdığı çok daha büyük. Ve gerçeğe biraz daha yakın çünkü çıkardığınız kıyafeti geride bırakmanız gerekiyor, yanınızda taşıyamıyorsunuz.

**Çok zevkli bir sohbetti, çok teşekkür ediyorum.**
Teşekkürler.



## *Kel suikastçıyla geçen 12 sene*

İlk oyun Codename 47'den bu yana tam 12 sene geçti. Son yıllarda sesi pek çıkmasa da 2000'lerin ilk yarısında Hitman rüzgâr gibi esmişti. İşte o rüzgâra eş bir spoiler rüzgârı.

**Hitman: Codename 47 (2000)**



Kim olduğunu bilmeyen 47 uyanır ve bir akıl hastanesinden kaçar. Bir sene sonra kiralık katil kariyerine başlamıştır bile. Üst üste dört kontrat tamamlar ama daha sonra kendisinin bu dört kişinin DNA'larından üretilmiş bir klon olduğunu anlar. Her şeyin arkasında Prof. Ort-Meyer vardır, onun peşine düşer, bir dolu Ajan 48 ile kapışır ve profesörü temizler (ya da yakalanır).

**Hitman 2: Silent Assassin (2002)**



47 suikastçiliği bırakıp Sicilya'da bir kiliseye çekilir. Ama çok sevdiği rahip fidye için kaçırılınca Agency'yi arar ve rahibi bulurlarsa işe döneceğini söyler. Rahibi kaçıran İtalyan mafyasının canına okur ama rahibi başkası götürmüştür. Umutsuzluk içinde peş peşe görevler yapar ve sonunda rahibi kaçıranın kendisinin klonlandığı adamlardan birinin kardeşi olduğunu öğrenir. Hepsini öldürür, rahibi kurtarır.

**Hitman: Contracts (2004)**



Yaralanan 47 bir otel odasına kaçar ve burada ilk oyunda yaptığı görevlerin flashback'lerini görür. Fransız komandolar oteli basar, 47 kaçmayı ve peşindeki bir dedektifi öldürmeyi başarır. Sonrasında Diana'dan büyük bir grubun onun peşinde olduğunu öğrenir.

**Hitman: Blood Money (2006)**



Rakip örgüt Franchise'ın ajanları tek tek Agency'nin elemanlarını avlar. Geriye sadece 47 ve Diana kalmıştır, ajansın bütün parasını kırışıp ortadan kaybolurlar. Ama ilk oyundan dostumuz Ajan Smith bize milyonlarca dolarlık bir görev verir, ABD başkanına suikast yapacak Franchise suikastçilerine suikast düzenlemek (-1/-1=+1). 47 işi başarır ama Diana onu ziyaret edip zehirleyerek Franchise'a satar. Onlar tam 47'yi fırına verecekken son bir kez gelip öper. Meğerse zehirlememiş bayıltmıştır, ruju antidottur ve 47 uyanıp herkesi öldürür. Franchise'ı kapatıp parasıyla Agency'yi yeniden kurarlar.



**ÇIKIŞ TARİHİ**
2012 sonu (tahmini)

**PLATFORMLAR**
PC

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ**
Düşük

# GUILD WARS 2

## Aylık Ücret Yok, Hayal Kırıklığı İhtimali Yok

Eğer DVO türünün son yıllarda kısır bir döngü içerisine girdiğini düşünüyorsanız çok da haksız sayılmazsınız. *World of Warcraft*'ın kapladığı piyasada diğer DVO'lar değişik bir şeyler denemek yerine, çalıştığını bildikleri sistemi alıp aynen kendi oyunlarına geçirmeyi tercih ediyorlar bu yüzden. Ama çok çok nadiren de olsa 40 yılda bir ArenaNet gibi cesur oyun yapımcıları da çıkabiliyor aradan.

Guild Wars 2, son birkaç yıldır WoW'un yarattığı başarılı kalıbın dışına gerçek anlamda çıkmaya cüret eden belki de tek oyun. Ve eğer yanılmıyorsak, Guild Wars 2'nin çıkışı, yeni çıkacak diğer DVO'lara da cesaret vererek türün içine girdiği çıkmaz döngüyü kırarak yeni bir çığır bile açabilme potansiyeline sahip.

Aylık belli ücret bayılmanız gereken diğer DVO'ların aksine bir kere satın aldınız mı ek paketler dışında ayrıca bir ücret ödemenize gerek kalmayan Guild Wars 1 ile aynı fiyat politikasını benimsiyor Guild Wars 2. Diğer açılardan da ilk oyunla birçok paralelliğe sahip olmasına rağmen aynı zamanda olabildiğine farklı bir deneyim sunuyor. Öncelikle diğerlerinden ilk sıyrıldığı ve en göze çarpan yanı binlerce oyuncunun birebir aynı hikâyeyi yaşıyor oluşuna bir çözüm getirmekle başlıyor Guild Wars 2 şovuna. Geçen ay incelediğimiz *Star Wars: The Old Republic*'te de olan seçim yaparak hikâyeyi yönlendirmeyi birkaç adım ileri sıçratıyor. Zira The Old Republic'te bile yaptığımız seçimlerin sonuçları genelde birini öldürmek yerine kurtardıysak bir teşekkür mesajı gelmesi ya da video konferans yapmamızdan ibaret olurken, ArenaNet'in iddiasına göre yaptıklarımızla Guild Wars 2'nin dünyasını şekillendirecek kadar radikal seçimlerimiz olacak oyunda. Hatta bu seçimleri daha oyuna giriş yapmadan, karakter ekranında yapmaya da başlıyoruz aslında. Karakterimizin geçmişiyle ilgili seçtiğimiz detaylara göre başlangıç bölgesinde karşılaşacağımız olaylar ve hatta oyunun genel gidişatında bir ton ciddi değişiklik oluyor. Bu da daha canlı ve yaşayan bir dünya olduğunuz, yaptıklarınızın gerçekten bir etkiye sahip olduğu hissini veriyor size.

Türe getirdiği tek yenilik bu değiştirilebilir senaryo akışı değil tabii. Oyun mekanikleri konusunda da bayağı bir yeni sistem arayışı içerisine girmiş ArenaNet. Savaş sisteminin daha dinamik olmasını kararlaştırdıktan sonra işin içine aksiyon da karıştırıp şu anki sistemi yaratmışlar. Yerinizde öylece dikilip karşınızdaki rakibe büyü savurup silah sallamayı unutun yani. Yeni eklenen yuvarlanma özelliği sayesinde oradan oraya yuvarlanıp rakiplerinizin saldırılarından kaçarken bir yandan da kendi ataklarınızı rakibe yedirmeye çalışacaksınız. Böylece herkesin rastgele tuşlara basarak birbirine girdiği bir kaos ortamı yerine gerçekten de taktik yaparak, rakibinin açık anını yakalamaya çalıştığınız daha kompleks ve eğlenceli bir savaş sistemi ortaya çıkmış oluyor. Tabii bunu yaparken bir sürü yetenek kullanacaksınız ve bu yetenekleri öğrenme şekliniz de yine benzerlerinden ayrılıyor. Sınıf eğitmenine gidip de belli bir parayla bir üst seviye yeteneği almayı unutun. Çünkü artık elinizdeki silaha göre değişen tek bir yetenekle başlayıp, o silahı kullandıkça otomatik olarak yeni yetenekler öğrenecek ve o silah türünde ustalaşacaksınız. Hem oyuncuları belli silahlar üzerinde uzmanlaşmaya itmesi, hem de yıllardır tüm DVO'larda 1-2-2-5-3 şeklinde sadece yeteneklere tıklamaktan baydıktan sonra taze bir nefes sunmasıyla bu yetenek sistemi benim şimdiden gözüme gidi açıkçası.

Guild Wars'un masaya koyduğu bir diğer yenilik de, klasik Tank-DPS-Healer kalıbını terk ederek, kimseye tek bir zorunlu rol vermeden, herkesin birbirini iyileştirip diriltebildiği, düşmanları tanklayabildiği ya da etrafına ölüm kusabildiği bir modele çekmiş olması. Buraya kadar okuduklarınız çok da yabancı gelmedi belki de, zira Gamescom dönüşü yine az çok değinmiştik Guild Wars 2'nin bu yanlarına. O zaman şimdi kendinizi asıl bombaya hazırlayın: Oyunun sınıf kombo sistemi sayesinde bütün sınıflar birbirleriyle bir sinerji içerisinde olacaklar ve belli yetenekleri beraber kullandıklarında çok daha etkili sonuçlar ortaya koyacaklar. Nasıl mı? Hemen örneklendirelim: Siz Thief oyuyorsunuz, yanınızda da Warrior oynayan bir arkadaşınız var diyelim. Ortalığa bir Smoke Screen atarak ortalığı dumana boğarak kendinizi düşmandan gizliyorsunuz. Bunun üzerine Warrior sisin ortasına zıplayıp Stomp yeteneğini kullanarak sertçe yere vuruyor ve sizin attığınız Smoke Screen'in etkisi etrafa dağılarak çok daha geniş bir alanı kaplayarak grubunuzun kalanını da etkileyecek şekilde dağılıyor.



Ya da bir Ranger-Thief kombosuyla yerde bir Water Field yaratıp daha sonra grubunuzu "iyileştirecek" mermileri bu suya bandırarak oldukça etkili olan bir



**OGZ'nin Kristal Küresi**

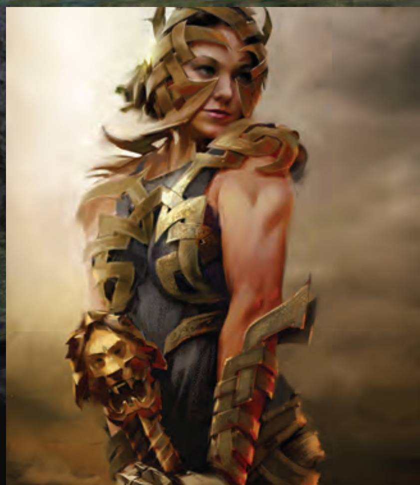
*Microsoft Xbox Live Arcade hizmetini PC'lere de taşıyacak, yeni XBox'tan önce Windows ve Xbox sistemlerini birbiriyle uyumlu hale getirecek.*





bölgesel iyileştirme etkisi yaratabilirsiniz. Bu sistemi daha da çekici yapan ise aslında tek başınızayken de bazı kombolar oluşturabiliyor olmanız. Mesela bir Elementalist olarak yere Eruption attıktan sonra üzerine Frozen Ground atarak yeri dondurursanız yerde oluşacak patlamanın sonucunda buz kütleleri üzerinize yağacağı için hem o bölgede duran düşmanlara hasar verip, hem de kendinize bir "Buz Kalkanı" yapmış oluyorsunuz. Bu verdiğim üç örneğin dışında daha sayısız sınıf ve yetenek kombosu olduğunu düşününce savaş sisteminin ne kadar dinamik ve yenilikçi olduğu konusunda pek de şüpheye yer kalmıyor sanırım.





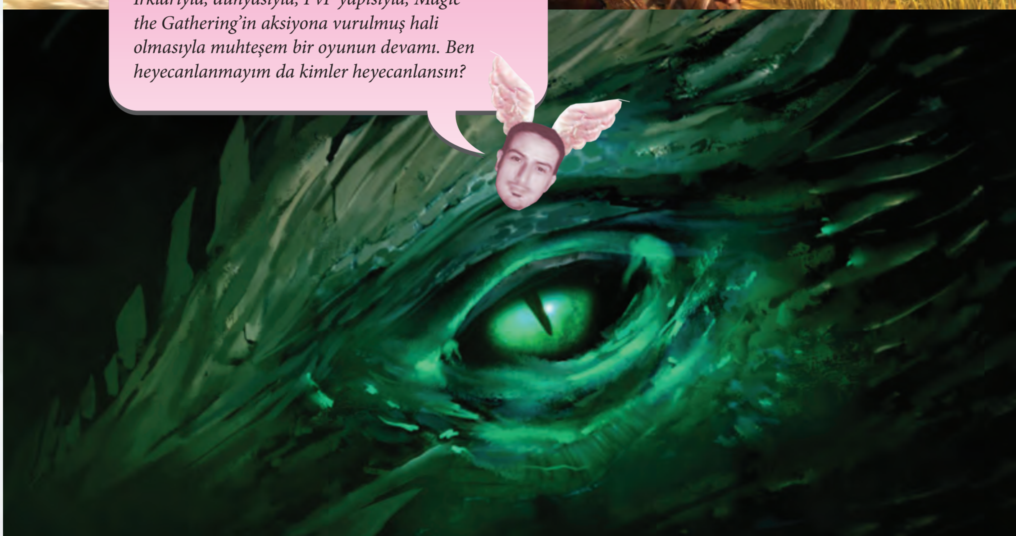
## Karakterimizin geçmişiyle ilgili seçtiğimiz detaylara göre oyunun genel gidişatında bir ton ciddi değişiklik oluyor.



Gamescom sonrası en son Engineer sınıfının oyuna eklendiğini biliyorduk, şimdi ise oyunda yer alacak sınıfların tamamı hakkında bilgiye sahibiz. Az önce örnekte bahsettiğimiz Elementalist'ler Ateş, Hava, Toprak ve Su gibi elemental kaynaklardan güç alan büyüleriyle etrafa dehşet saçarken, Warrior ağır zırhı ve yakın dövüş silahlarıyla alıştığımız rolüyle oyunda yer alıyor. Ranger, daha dengeli ve her türlü işe az çok yatkın bir sınıf olarak çeşitli petlerin de yardımını alıyorlar ve Necromancer'lar daha çok rakiplerini zayıflatıp kendilerini güçlendiren karanlık büyüler üzerine uzmanlaşıyorlar. Guardian ise daha çok grup arkadaşlarını korumaya yönelik yetenekleriyle ön plana çıkıyor. Thief gizliliğin ve sürpriz saldırıların adamıyken, Engineer patlayıcılar, çeşitli alet edevata dayanan saldırılar yapmayı seviyor. Ve son olarak bir çoğunuzun ilk oyundan favorisi olan Mesmer'lar yarattığı illüzyonlarla rakiplerini kontrol altında tutup, kendilerine haksız avantaj sağlayarak dövüşmeyi tercih ediyor yine. Bu 8 sınıfa eşlik eden 5 ırkı da (İnsan, Charr, Norn, Asura ve Sylvari) tablomuza eklediğimizde korkunç bir tekrar oynanabilirlik vaat ettiğini görmek güzel Guild Wars 2'nin.

**MELEĞİN KANKASI - GÖKER**

*Irklarıyla, dünyasıyla, PvP yapısıyla, Magic the Gathering'in aksiyona vurulmuş hali olmasıyla muhteşem bir oyunun devamı. Ben heyecanlanmayım da kimler heyecanlansın?*



Ne yalan söyleyeyim, *World of Warcraft* oynamayı seviyorum, *The Old Republic*'in hikâyesini keyifle takip ediyorum falan ama artık alışıldık sistemin dışına çıkan bir DVO'nun vakti çoktan de geldi. Blizzard'la yarışa girmekten çekinip, güvenli bildikleri yoldan gitmeye karar veren onca oyunun arasından bu değişimi sağlamaya en yakın oyun da Guild Wars 2 gibi gözüküyor. Yakın zamanda beta testinin de başlayacağını düşünürsek, sabırsızlıktan şimdiden ellerimiz kaşınmaya başladı bile. 2012'nin muhtemelen en büyük DVO bombası olursa sakın şaşırmayın, ben sizi uyardım bakın... ***-CAN ARABACI***

# MAX PAYNE 3

## Şiddetin Yavaş Çekimi



**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ** Çok az

**PLATFORMLAR** PC, PS3, 360

**ÇIKIŞ TARİHİ** Mayıs 2012

Max'i son bıraktığımızda orta yaşının baharında, bir başka suç örgütünü çökertip, aşkını kaybetmenin acısıyla yine saçma sapan bir durumda kalmıştı. İşlerin Max Payne için iyi gittiğini söylemek isterdim ama ne mümkün. Max Payne 3, Max'in evinin basılmasıyla başlıyor. Evini basan mafya üyelerini oracıkta kurşuna boğan Max, hızını alamayıp mafya babasının oğullarından birini de öldürüyor. Sorun şu ki, tek bir aile ile savaşmaya hazır olan Max Payne'in peşine bu olayın ardından bütün büyük suç aileleri düşüyor. Bu durumda da gariban kahramanımıza, hızlıca şehri terk etmek dışında seçenek kalmıyor.

Oyunun önemli bir kısmının Brezilyada geçecek olması sizi korkutmasın, bu ülke doğal güzellikleriyle olduğu kadar, karanlık ilişkileriyle de dikkat çekiyor. Yeri geldiğinde orduları deviren Max, burada sadece koruma olarak iş bulabilmiştir. Korumakta olduğu oldukça zengin Brancho ailesi, Cracha Preto isimli milis grubun saldırısına uğruyor. Aile lideri Rodrigo Brancho'nun eşi kaçırılınca da tahmin edebileceğiniz üzere onu geri alma görevi Max Payne'e düşüyor.

Oyunun hayranları zaten fark etmiştir, yapımcı firma bu sefer Remedy değil doğrudan Rockstar Games. Normalde yapımcı değişikliği pek hayra alamet olmaz. Hem oyunun tarzının değişmesi gibi bir durum söz konusudur, hem de yeni oyun eskilerinin yarattığı o duyguyu tam olarak veremez. Rockstar söz konusu olduğundaysa durum elbette ki o kadar kötü durmuyor. Dahası firma Max Payne'i "GTA'laştırmak" veya bir başka şekle sokmak yerine, mümkün olduğunca Remedy ekibinin yarattığı o karanlık ama aynı zamanda aksiyon dolu tarzı yakalamaya çalışmış.

### KAÇIN! TAŞ ATIYORLAR!

Oyunda görebileceğiniz en özgün değişikliklerin başında çatışma sistemi geliyor. Önceki oyunlarda duvarlarda oluşan çatlakların ve kurşun deliklerinin hâlâ etkileyici olduğunu düşünüyorsanız, teknolojiyi biraz geriden takip ediyorsunuz demektir. Parçalanan kapıların, masaların, yerle bir olan bar raflarının devrindeyiz artık. Hemen hemen her şeyin parçalandığı, hiçbir şeyin güvenli olmadığı Max Payne 3'te en büyük yardımcımız yine Bullet Time olacak.

Yakın tarihte Mayıs ayına ertelenen oyunun oynanışı da hâlâ cilalanmaya devam ediyor. Oyun üçüncü kişi bakış açısını kullanıyor olmasına rağmen, Rockstar Games, oyunun aynı FPS'ler gibi rahat oynanabilir olmasını arzuluyor. Rockstar'ın Euphoria fizik motoruyla neler yapabildiğini zaten hatırlıyorsunuzdur. Bunu *Uncharted* benzeri akışkan ve kaliteli animasyonlarla birleştirince ortaya nasıl bir oyun çıkacağını tahmin etmek zor değil. Hazır animasyonlara, zamanlamaya dayalı tuş basma numaralarına girmeden doğrudan akan, oyuncunun her zaman kontrol sahibi olduğu bir oyun deneyimi sunulacak. Örneğin gösterilen videolarda, Max'in ters köşelerden düşmanlara nişan alırken, gövdesini nasıl çevirdiği, hareketlerini nasıl onlara göre ayarladığını rahatlıkla görebiliyoruz. Olay artık sadece etrafa yavaş yavaş uçan Max'in hareket eden herkesi öldürmesiyle alakalı değil; düşeceği yere kadar her şeyi hesaplaması gerekiyor. Bullet Time da eskisine göre daha rahat kullanabilir durumda olacak, ama sizi ölümsüz kılacak kadar güçlü olmasını beklemeyin. Max yere düşünce hemen kalkamıyor, hatta gerekirse yerdeyken silahını çekip yakınındaki düşmanlarını da haklayabiliyor. Animasyonların bu noktada tek kelimeyle inanılmaz olduğunu söylemem gerekiyor. Max'in yere düşüşü, uçarken ayağının dolaba veya bilardo masasına takılıp ona göre tepki vermesi, yerden doğrulurken hafif zorlanması... Hepsi tek kelimeyle nefes kesici duruyor.

Siper alma özelliğini ilk olarak Max Payne 3'te görüyor olacağız. Oyun hâlâ aksiyon ve hızlı çatışmalar üzerine kurulu, ama oyuncu siper almak isterse bunu kullanabilecek. Daha da önemlisi silahların tamamının

> Max'in uçarken ayağının bilardo masasına takılıp ona göre tepki vermesi, yerden doğrulurken hafif zorlanması nefes kesici.

ağırlığı var artık. İki tabancayı kaldırıp nişan almak, ağır bir AK47'yi doğrultmaya göre daha kolay mesela. Bu da gittikçe güçlenen silahlar yerine, oyuncunun tarzına uygun olarak belirlemesi gereken kombinasyonları bulması anlamına geliyor. Max artık farklı silahları iki eliyle taşıyabiliyor. Tek eliyle ağır ama etkili Desert Eagle, diğeriyle ucu kesilmiş bir pompalı tüfek tuttuğunu düşünün. Normalde aşırı etkili olabilecek bu ikilide ağır pompalı tüfek Max'in dengesini bozup, hareketlerini değiştirecek kadar fark yaratabiliyor. Anlayacağınız üzere aksiyonla dolup taşan bu oyunda verilmesi gereken çok sayıda ölümcül karar var.

### KURŞUNDAN KAÇAN ADAM

Max Payne 3, Mayıs ayında Xbox 360, PlayStation 3 ve PC için çıkıyor. Özellikle o aylarda geleneksel olarak yaşanan oyun kıtlığını düşünürsek, Max'i ve garip macerasını baş tacı etmemek için aklıma çok az neden geliyor. ***-ALİ SEZGİN***



**OGZ'nin Kristal Küresi**

*Nintendo iki başparmak kontrollü 3DS Lite'ı duyuracak.*

*Half-Life 3 duyurulacak, ama çıkmayacak!*

**ŞEYTANIN AVUKATI - GÖKER**

*Acıların adamı geri dönüyor. İlk oyun acının rar'lanmış, zip'lenmiş, arj'lanmış haliydi. Yine salya sümük adam vuracağız :(*





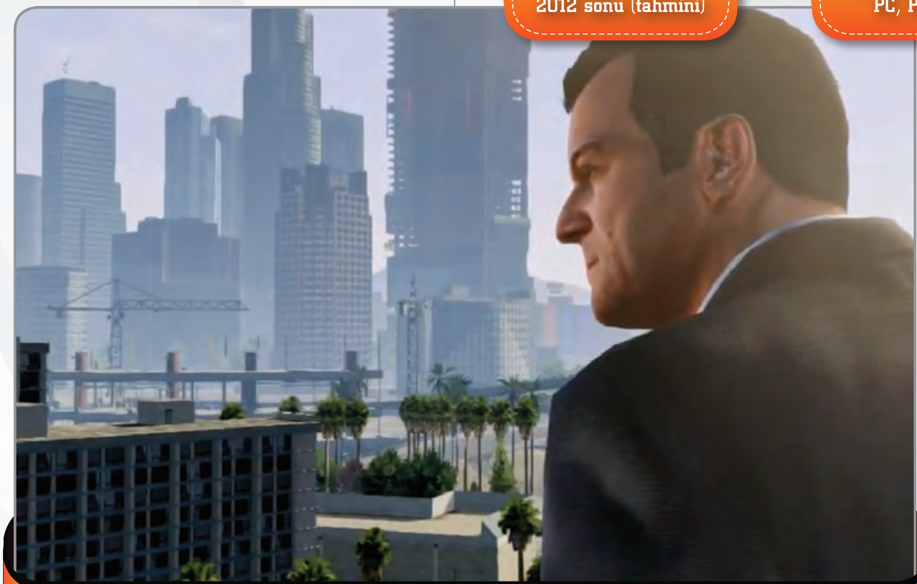





**ÇIKIŞ TARİHİ**
2012 sonu (tahmini)

**PLATFORMLAR**
PC, PS3, 360

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ**
Ohoho! Güldürmeyin bizi :)



# GRAND THEFT AUTO V

## Elimiz, Ayağımız Buz Kesiyor

Hayır, hayır soğuktan değil... Basbayağı heyecandan üşüme geliyor; böyle bir tuhaf ruh halleri içindeyiz. Önce geri sayım bitti ve Los Santos ile yıllar sonra tekrar teşrif olduk, ardından çok daha uzun bir geri sayıma daha başladık ama bu sefer maalesef kolay kolay sona erecek gibi görünmüyor. Oyunun çıkış tarihi henüz resmi olarak açıklanmadı ama kuşlar bize 23 Kasım'ı fısıldadılar; ne kadar güven olur bilemiyoruz elbette. Yine o tarihten önce çıkmayacağını söyleyebiliriz ki yine dönüp dolaşıp "geri sayımın uzun olacağı" ifadesine itekleyebilir bu cümle bizi. Bunu da uzun bir süre boyunca "neyse" kelimesiyle tanklayabiliriz sanırım. Neyse...

Artık Los Santos sokaklarında ve çevresinde takılacağımız kesinleşti, San Andreas hayallerimiz 'şimdilik' boşa çıkmış durumda. Belki indirilebilir içerik olarak haritayı genişletebilirler ama o da Rockstar'ın yaptığı bir şey değil şimdiye kadar. Kısacası San Fierro ve Las Venturas seyahatimiz süresiz ertelenmiş durumda. Tekrar bir 'neyse' diyelim ve işin olur kısmına odaklanalım. Belli ki Rockstar tek şehre odaklanarak şehrin canlılığını artıracak, içeriye bizi şaşırtacak sürprizler ve küçük oyunlar ekleyecek. Daha da önemlisi daha önce çok çok iyi becerdiği hikâye anlatımının üzerine iyice eğilecek. Rockstar oyunlarındaki Scorsese, Mann, Palma ve hatta ucundan Coppola etkisini görmemek mümkün değil. Hatta tüm GTA oyunları için, suç dramlarının sıkı birer karikatürizesi desek kimse bana karşı çıkmaz sanırım. Serinin özellikle dördüncü oyununda Rockstar kendini aşıp karakter işlenişi ve hikâye örgüsüne kendi yorumlarını da katıp ortaya bambaşka bir deneyim çıkarmıştı. İşte GTA V'ten beklentimiz tam olarak bu.

### EN SON NE ZAMAN İYİ BİR HİKÂYE DİNLEDİNİZ?

En merak ettiğimiz noktalardan biri de baş karakterin nasıl olacağı. Rockstar ilginç ve karanlık bir geçmişe sahip hikâyeler yaratmayı seviyor. Ve farkındaysanız artık iş, "sıfırdan başlayıp mafya patronu olalım" mekaniğini çoktan geçti. Örneğin Niko'nun yükselişi daha çok kendi ruh halindeydi. Aslında Rockstar ilkin çok köşeli gibi görünen karakterleri sahneye çıkarıp hikâye ilerledikçe daha çok onların iç dünyalarındaki değişimi yansıtmayı çok seviyor. Satır aralarından okuduğumuz kadarıyla GTA V'in ana karakteri parasız kalmış bir aile babası olacak. Aslında son derece derli toplu bir yaşamdan gelip "parasızlık" karşısında yaşadığı iç çatışmaları izleyeceğiz. Elbette ki resmi bir açıklama yok henüz ancak bu bizim varsayımımız.

GTA IV'te en iyi başarılan şeylerden biri de Liberty City'nin kozmetik bir modelden çok daha fazlası olmasıydı. Daha önce de güzel şehirler tasarlıyorlardı ancak şehirlerin ruhunu vermek konusunda da kendini aşmıştı Rockstar. Örneğin, gidilebilecek kabarelerin, şehir kulüplerinin varlığı, hatta hiç gitmeseniz bile onların sadece orada olduklarını bilmek şehrin çok daha derin bir şekilde nefes alıp vermesini sağlıyordu. Yeni oyunda da bu tip aktivitelerin ve küçük hoş sürprizlerin fazlalaşacağını düşünüyoruz. Hatta Los Angeles'ı düşündüğümüzde işin içinde kesinlikle Hollywood ünlülerinin "ilginç" yaşamlarına ve tuhaf ilişkilerine dair görevlerin olacağını düşünüyoruz. Hatta düşünmeyip geyiklerini bile çeviriyoruz şu an...

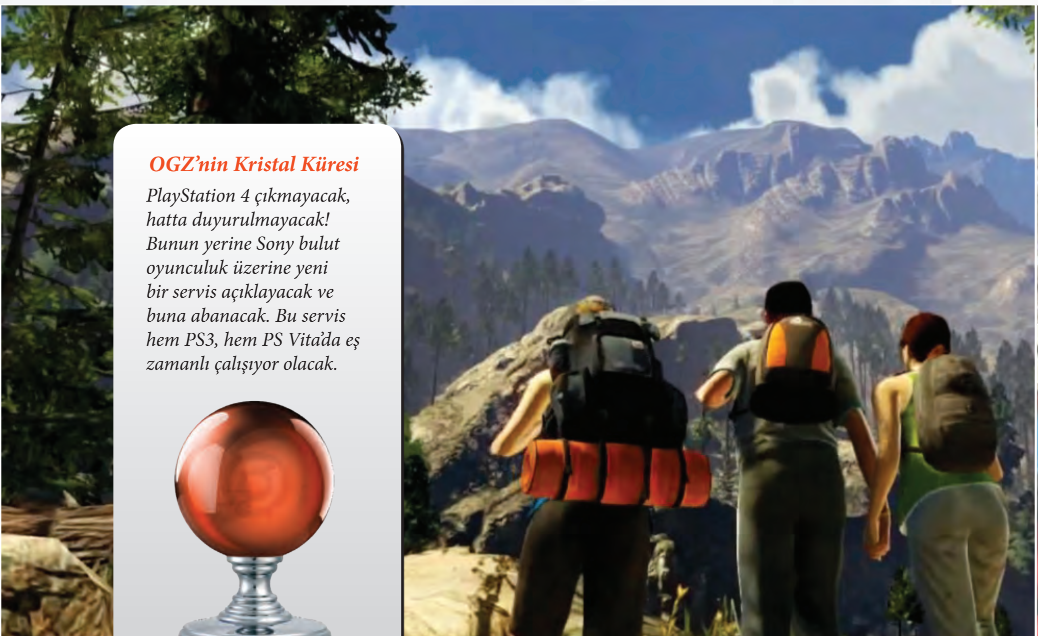
Farkındaysanız kesinlikle grafiktir, arabadır, silahtır gibi artık Rockstar için "cheesy" kaçan konulara girmiyorum. Evet, bunların iyi olacağını zaten biliyoruz. Hatta yeni multi seçeneklerinin olacağından da eminiz. Rockstar zaten bize yıllardır düzgün çalışan kaliteli oyun mekanikleri sunuyor. Ama artık Rockstar güzel bir oyun oynatmanın üzerine, iyi bir hikâye anlatmanın derdinde. Bunca çer çöpün içinde onların bu çabasını gerçekten takdir etmemiz ve tabancalı, arabalı aksiyon için heyecanlanmak yerine, düzgün bir hikâye dinleyeceğimiz için heyecan yapmamız gerekir diye düşünüyorum.

***-FURKAN FARUK AKINCI***



***ŞEYTANIN AVUKATI - GÖKER***

*Benim için GTA 2 ile son bulmuştur. Mevcut hali bana hitap edemedi bir türlü.*



***OGZ'nin Kristal Küresi***

*PlayStation 4 çıkmayacak, hatta duyurulmayacak! Bunun yerine Sony bulut oyunculuk üzerine yeni bir servis açıklayacak ve buna abanacak. Bu servis hem PS3, hem PS Vita'da eş zamanlı çalışıyor olacak.*

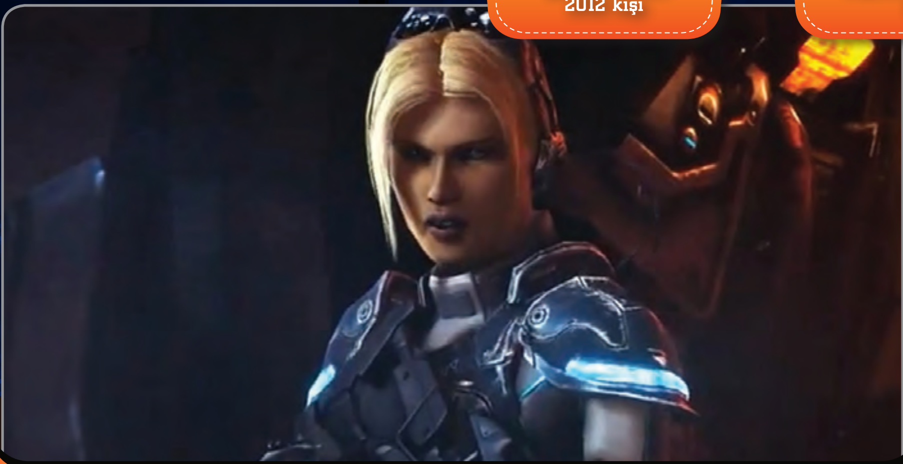




**ÇIKIŞ TARİHİ**
2012 kışı

**PLATFORMLAR**
PC

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ**
Şaka di mi?



# STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

## Swarm'ın Kontrolü İçin! İntikam İçin!

***MELEĞİN KANKASI - GÖKTUĞ***
*PC başına oturup oynadığım çok nadir oyunlardan biri olduğu için ve çocukluğumu bana geri getirdiği için...*



Heart of the Swarm, yıllardır Blizzard'ın yapma niyetini ortaya koyduğu harita ve mod satış pazarı olan StarCraft Arcade sistemini kendisine entegre edecek.

StarCraft II'nin ikinci ve Zerg ayağını oluşturacak olan Heart of the Swarm, ilk *StarCraft* ve *Wings of Liberty* ile uzun süredir kurulan ve ucundan gösterilen büyük bir çatışmanın en önemli kartlarının açılacağı oyun olacak.

*Wings of Liberty*'de Jim Raynor ve Queen of the Blades'i, bıraktığımız yerden kavgaya devam edecek. Değişen güç dengelerinin sonucunda Zerg tarafında dönecek güç savaşlarının işleneceği Heart of the Swarm, özellikle uzun süredir devam eden Queen of the Blades ve Arcturus Mensk arasındaki intikam mücadelesinin de doruğa ulaştığı oyun olacak.

Aynı zamanda Heart of the Swarm, yıllardır Blizzard'ın yapma niyetini ortaya koyduğu harita ve mod satış pazarı olan StarCraft Arcade sistemini kendisine entegre edecek. Arcade ile birlikte, mod ve harita yapımcıları kendi yapımları olan oyunları satma şansı bulacak. Bu sistemle beraber mod ve harita kalitesinin çok üst seviyelere çıkacağını düşünen Blizzard, yapımcıların yeteneklerini kısıtlamayacak yepyeni bir editör yaratıyor.

Daha önceki sayılarda Can'ın bahsettiği multiplayer değişikliklerinin de test edileceği ve muhtemelen Arcade'in görücüye çıkacağı bir beta testi, önümüzdeki yaz bizlerle olacak. Peki Heart of the Swarm ne zaman çıkar? Eh, altı aydır beta testinde olduğu halde bir türlü çıkmayan *Diablo III*'e bakarsanız, daha çok bekleriz gibimize geliyor. ***-HAKAN ÖZGÜL***

**ÇIKIŞ TARİHİ**
2012 sonu

**PLATFORMLAR**
PC, PS3, 360

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ**
Orta



# COMMAND & CONQUER: GENERALS 2

## Köklere Dönüş Modası



***OGZ'nin Kristal Küresi***
*App Store ve Android Market'te 20-30 dolarlık, daha hardcore oyuncu kitlesine hitap eden oyunlar peydahlanacak.*

Son zamanlarda o kadar çok markanın başına geldi ki bu... Yeni bir şeyler yapalım derken batırıp sonrasında "köklerimize dönüyoruz" diye eski oyun mekaniklerini pazarlamak adet oldu son zamanlarda. Önce Westwood dağıldı, sonrasında oyuncular *Tiberian Twilight*'ın canını çıkardılar. Bu aralar EA'in strateji ve rol yapma işlerini yapan yeni stüdyo BioWare de baktı bu iş böyle olmayacak, sonunda onlar da "köklerimize dönüyoz" furyasına kapıldılar (ah, bir de *Heroes* yapsa şunu?).

Hikâye ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Olabilecek en hafif hikâyeyi kaleme almayı başarmışlar belli ki... Dünya savaşını sonlandırmak için küresel bir zirve düzenleyen liderler, geniş çaplı bir terörist saldırısına maruz kalıyorlar. Ve ne oluyor? Dünya politikacısız, lidersiz kalıyor. Geriye sadece generaller kalıyor, onlar da savaşmaya başlıyorlar. Ulan, dünya politikacılardan arınsa geriye savaş mı kalır be arkadaş?! Bu bildiğin ütopya be! Generallere de gazı veren onlar değil mi?

### KÖKLERİMİ VERİN BANA!

Eveeet... Gelelim köklere. *Tiberian Twilight* üs kurup yönetme olayını tamamen kaldırmıştı. Generals 2 bu sistemi C&C serisine geri getiriyor. Yine kaynak toplayacak, üs kuracak ve birim basacağız. *Tiberian Twilight*'ta bir population cap yoktu fakat ister istemez belli sayıda birim basabileceğiz demek oluyor bu. Kökler bu kadar... Görünüşe bakılırsa pek de bir yenilik görünmüyor ufukta. İşin bizi asıl meraklandıran kısmı multi modlar elbette. Eski derginin ofisinde en çok atılan multi oyunlardan biriydi *Generals* ve bizi tekrar o günlere döndürecek gibi görünüyor. Eğri oturup doğru konuşmak lazım, C&C'nin multi olayı bir başka oluyor gerçekten. Ha bu arada unutmadan: Amerika, Orta Doğu ve Çin fraksiyonlarının yanına bir de ne olduğu açıklanmayan yeni bir ırk da katılacak. ***-FURKAN FARUK AKINCI***






Taşlar ve Sopalar Hazırsa...

# KONSOL SAVAŞLARI YENİDEN BAŞLIYOR (MU?)

Açıkçası nereden başlayacağımı bilemiyorum... Duymak istediklerinizi mi söylesem, yoksa gerçekleri mi? Konsol ve AAA (Triple-A, yani en üst kalite ve satış rakamına sahip oyunlar; *Assassin's Creed*, *Modern Warfare* gibi) pazarı biraz küçüldü geçen seneye göre. Tabii gidip gömdünüz bütün parayı iOS ve Android oyunlarına, konsollar öksüz kaldı. Bu yıl yükselen sosyal ve rahat oyunlar (casual) pazarı, konsol oyunlarına sağlam bir darbe indirdi. Bunun kaçarı yok, yüzleşmek lazım. Diğer yandan Move ve Kinect gibi teknolojiler de oldukça atıl kaldılar. Evet, bu cihazlar için geliştirilen hareket algılama oyunları ortalama satış rakamlarına ulaşıyor ancak bizim asıl olarak ilgilendiğimiz şey elbette ki içerik kalitesi. Kabul etmek gerek ki Kinect çok çok iyi bir teknoloji fakat değerlendirme alanı oldukça zayıf kaldı. Move ise daha güvenli alanlarda gezen bir teknoloji olmasına rağmen öyle süper bir çıkış yapamadı. Her ne kadar *Killzone*, *Resistance* gibi baba oyunlar Move ve Sharpshooter'a tam destek verseler de, ağır markaları casual oyuncuyla tanıştırma fikri çok da rağbet görmedi.

Geçtiğimiz yıl Wii için de öyle süper geçmedi. Kabul etmek gerek ki Wii artık ömrünün sonuna geliyor ve bu platform için çıkan oyunlar oyuncuyu çok tatmin etmiyor (*Skyward Sword* gibi istisnalar hariç). 3DS satışları beklenenin oldukça altında kaldı. Bunun en büyük sebebiyse oyun kataloğunun oldukça zayıf ve çıkış fiyatının son derece pahalı olmasıydı.

### ORTAK BİR DÜŞMAN?

Peki, konsol savaşlarında son durum ne? Açıkçası Sony ve Microsoft, sosyal ve rahat oyunculuğun getirdiği yeni iş modellerine kendilerini nasıl uyarlayabileceklerini düşünüyor olmalılar. Elbette ki yeni konsol fikirleri şimdiye kadar çoktan somutlaşmış olmalı. Bir aksilik olmazsa 2012'de WiiU ile tanışmış olacağız. Açıkçası bu yeni konsol bizler için kapalı kutu. Her ne kadar teknik özelliklerini ve güçlü üçüncü parti desteğini biliyor olsak da, artık her taşınabilir cihazın bir oyun makinesi haline geldiğini düşünecek olursak, Nintendo'nun her zamanki inovatif yaklaşımı bu kez tutmayabilir. Fakat üçüncü parti desteği söylenen kadar güçlü olursa, erken çıkış tarihiyle birlikte cihaz pazarda kendine ciddi bir avantaj yakalayacak.

Sony ve Microsoft cephesindeyse durum daha da bulanık. Evet, türlü istihbaratlar almıyor değiliz ancak şu an kesin olan hiçbir şey yok. Her şeyin ötesinde şunu sormak gerek: Yeni bir konsol şu ankilerin üzerine ne koyabilir? Daha iyi grafik mi? Artık çok yetersiz. Oyuncular artık çok daha yaratıcı fikirlerin peşinden gidiyorlar. Sadece teknik özellikleri geliştirilen bir konsolun bizleri eskisi kadar heyecanlandırmayacağı, heyecanlandırsa bile satmayacağı açık. Muhtemelen hem Sony, hem de Microsoft bunun farkında.

Yine de 2012 içerisinde yeni bir Xbox duyurulması kuvvetle muhtemel. Peki, orta vadede çıkacak yeni bir Xbox'tan neler bekleyebiliriz? Kendi adıma çok uçuk şeyler beklemiyorum. Kinect'in daha gelişmiş bir versiyonuyla kontrol bazında yenilikçi stratejilere gidebilirler. Xbox 360'ın exclusive oyunlarda topallamaya başladığını düşünürsek, çok daha sıkı markalar yaratma yoluna da gidebilirler. Xbox zaten her zaman online servisleri ve topluluk özellikleriyle güçlü bir marka oldu. Online entegrasyonun yeni iş modelleriyle çok daha uyumlu olacağını ön görebiliriz. Eğer bu yıl içerisinde yeni bir Xbox modeli duyurulacaksa, AR-GE süresi görece kısa tutulmuş demektir ve beklentilerimizi düşürmek daha mantıklı geliyor bana.

## Her şeyin ötesinde şunu sormak gerek: Yeni bir konsol, şu ankilerin üzerine ne koyabilir?

### NEFES KESEN ZAMANLAR

Her yeni konsol arefesinde heyecandan nefesimiz kesilirdi. Grafik sıçramaları çok büyük olurdu ve popüler oyun markalarının yenisiyle gelirdi yeni bir konsol (*Gran Turismo 4*'ün, *MGS 2*'nin ilk ekran görüntüleri ortama düştüğü zaman yaşadığım heyecan ve şoku hâlâ unutamam). Sony sadece teknik özellikleri geliştirilmiş bir konsol duyurarak böylesi bir etki yaratamayacağını adı gibi biliyor. Bu nedenle Sony'nin PS4'ü duyurmak için biraz daha zamana ihtiyacı var. Ama duyuracakları zaman cidden uçuk bir proje olacağını düşünüyorum. Fakat şimdilik PS3 için iki yeni model duyurmaları muhtemel: Bu iki yeni modelden birinin, sabit diski olmayan ve daha çok PSN hizmetlerinden ve rahat oyunlardan faydalanmak için hazırlanmış bir model olacağını; diğerininse grafik ve merkezi işlem gücü artırılmış bir model olacağını düşünüyoruz. En azından kuşları söylediği bu. Konsol savaşları yeniden başlar mı? Aslında hiç bitmedi ki... Ancak karşılarına hiç beklemedikleri, bileğini nasıl bükeceğini bilmedikleri öyle kuvvetli rakipler çıktı ki (akıllı telefonlar, sosyal medya, bulut oyunculuk...) kendi dertlerini unutup yeni oyuncuları kazanmanın derdine düştüler. Xbox, Live servisiyle, Sony kendi konsoluna özgü muhteşem oyunlarıyla, Nintendo'ysa WiiU ile yarattığı heyecanla 2012'nin ilk çeyreğine girdi. Buradan nereye gideceğimiz biraz meçhul, ama biz her zamanki gibi heyecanlıyız! ***-FURKAN FARUK AKINCI***



***OGZ'nin Kristal Küresi***

*Sosyal oyunlarda doygunluk noktasına yaklaşılacak. Facebook üzerinden hardcore oyunculara yönelik oyunlar artacak.*

# WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA

## Siyah Beyaz, Pofuduk ve Sevimli... Hayır, BJK'li Şişman Bir Adam Değil!



VİDEOSU DVD'DE!

Çoğunluğun "ehe, Panda mı eklemişler oyuna?" diyerek koca ek paketin asıl olayını gözden kaçırdığı Mists of Pandaria, aslında World of Warcraft'ta yıllardır Azeroth'u kurtarmanın derdine düşerek unutmaya başladığımız Warcraft'ın asıl köklerine dönüşü müjdeliyor: Alliance ve Horde arasındaki savaşa. Bu sırada Pandaren'leri de savaşın iki tarafına da sürerek Warcraft evrenine dahil ediyor tabii, ancak sanılanın aksine ek paketin odak noktası olmaktan çok uzaklar aslında. Kabul, duyurusu bende de bir *Wrath of the Lich King*'in ya da *Cataclysm*'in yarattığı heyecanı ve etkiyi yaratamamış olsa da tonla önemli değişiklik ve yenilik, her şeyden önemlisi oyunun artık çok ihtiyaç duyduğu "hava değişimini" sağlamasıyla Blizzard aslında hiç de yanlış bir yolda değil gibi gözüküyor.

Alliance ve Horde arasındaki savaş son iki ek pakettir zaten sıkça kızışma durumundaydı ancak dünyanın kaderiydi, ortak düşmana karşı savaşmaktı falan derken hep ikinci plana atılıp durdu. Mists of Pandaria'yla öncelikle bu değişiyor ve bu sefer "dünyanın kaderi" ikinci planda kalırken, Alliance ve Horde arasındaki savaş başrole geçiyor.

Özellikle Pandaren'lerin on binlerce yıldır yabancı gözlerden gizlenmiş Pandaria kıtasında alevlenen bu savaş, kendini hem hikâyede, hem de bolca açık alan PVP'sinde göstereceğe benziyor. Hatta bu yoğun çatışma fikri Blizzard'ın o kadar hoşuna gitmişe benziyor ki, başlangıçta Pandaria'da nötr olarak yer alan bazı bölgelerin, hikâyenin ilerleyen aşamalarında ve yeni içerik yamalarında taraf değiştirebileceğinin, oraları elinde tutan tarafın üsler kuracağının sinyalini veriyor şimdiden. Bunun bize üstü kapalı olarak anlattığı şey ise Azeroth'un artık daha da "dinamik" bir tasarımla gelişiyor olduğu.

Pandaren gelenekleri ve göreneklerinin arasından bir de Monk sınıfı çıkıp geliyor ki, değişik oynanış mekanikleri ve bütün ırklara ayrıca tasarlanan özel animasyonlarıyla yine popülerliğin sınırlarını zorlayacak muhtemelen. Auto Attack'a sahip olmaması, biriktirdiği Chi enerjisini iki ayrı kaynağa yönlendirebilmesiyle Monk oynamak ilginç bir deneyim olacak... Oyuna sürekli beklenmedik, oyunu farklılaştırmaya yönelik içerik sığdırmaya çalışan Blizzard, ırk olayında da yine enteresan bir yöntem izliyor: Normalde her iki tarafa da birer yeni ırk getirmesine alışmışken, bu sefer nötr olarak başlayan Pandaren'lerimiz ile 10. seviyeden sonra Alliance veya Horde arasında bir seçim yapacağımızı görüyoruz.



**OGZ'nin Kristal Küresi**

*Yeni Xbox, WiiU gibi bir tablet kontrolüyle gelecek ama fiziksel medya desteği olmayacak. Cloud gaming desteği sonradan gelecek.*

Her ek pakette daha serbest oynanış şekilleri yaratmak adına değişim geçiren "Talent" sistemi de yine elden geçen sistemler arasına katılıyor. Ancak bu sefer önceki değişimlerden farklı olarak Talent sisteminin sadece adı "Talent" olarak kalıyor ve koca sistem çöpe gittiği gibi, onun yerine her 15 seviyede bir 3 set yetenek arasından seçim yapılan yeni bir Talent 2.0 sistemine geçiliyor. Bu sefer hakikaten hedefi 12'den vurmuş gibi duruyorlar ama yine de deneyip görmeden birşey söylemek çok da doğru olmaz.

Leaderboard eklentisi sayesinde arkadaşlarımızla çekişmeye gireceğimiz "Challenge Dungeon"ları, grup görevlerinin yerini alan çok daha geniş içeriğe sahip olacak olan senaryo görevleri ve son olarak "hepsini yakalamaya" çalışacağımız Pokem... ehm, pardon Pet savaşları da dikkati çekenlerin arasında. Özellikle Pet savaşları, karakterinizden ayrı seviye atlayan petleri ve bu petleri dövüştürerek puan, satarak da para kazanabilme şansı vermesiyle ömrümüzden ömür yiyerek çok ciddi bir zamanımızı çalacak gibi gözüküyor. Hele ki bazı petlerin sadece belli koşullarda yakalanabildiğini düşünürsek... Koleksiyoncu mantığına sahip olanlar sadece kışın, karlı havalarda yakalanabilen petlerin peşinde az koşmayacak.

7 yıldan sonra artık yaşını belli etmeye başlasa da hâlâ içerisinde hayat enerjisi var gibi World of Warcraft'ın. Sürüsüne bereket DVO geçip gitti, ama WoW hep kalıcı oldu. Tilki dönüp dolaşıp kürkçü dükkanına gelir derler ya hani, birçok DVO oyuncusunun o kürkçü dükkanı da WoW işte. Şimdi ne kadar "*The Old Republic* iyi geldi ya, WoW'dan çok baymıştım zaten" deseniz de Mists of Pandaria'nın geldiği gün hepimiz Azeroth'un girişinde hazır ol modunda yeni ek paketi kutluyor olacağız. Hazır Deathwing'in defterini de dürmüş olduğumuzu düşünürsek arayı çok da açmadan ve *Diablo III*'le çakışmadan çıktığı sürece sırtı pek de yere gelmez MoP'un... ***-CAN ARABACI***

**Cataclysm'in yarattığı heyecanı ve etkiyi yaratamamış olsa da tonla önemli yenilik ve "hava değişimini" sağlamasıyla Blizzard aslında hiç de yanlış bir yolda değil gibi.**

**ŞEYTANIN AVUKATI - BURAK**

*Ara paket olmasına ve oyuna yepyeni bir nefes getirmesine rağmen eski oyuncuları oyuna geri çekebilecek kadar etkili olacak hiçbir ışık göremiyorum. Belki Diablo III'ün ekmeğinden çalmamasını istediler, belki de artık bir şey yaratamıyorlar bilemiyorum ama paket "panda"lı olduğundan fena halde patlayacak gibi geliyor.*









**ÇIKIŞ TARİHİ**
2012 sonu (tahmini)

**PLATFORMLAR**
PC

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ**
Düşük

| ÇIKIŞ TARİHİ | PLATFORMLAR | PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ |
| --- | --- | --- |
| 2012 sonu (tahmini) | PC | Düşük |




Tanrım, Bu Ne Kadar Orijinal Bir isim!



*ŞEYTANIN AVUKATI - SİNAN*

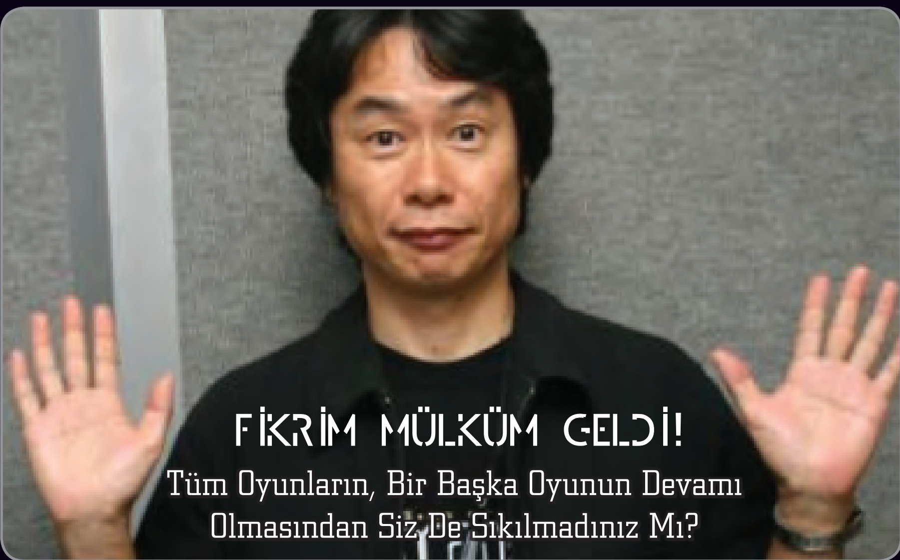
*Blizzard'dan "ben de varım!" tarzı bir atak yapmasını hiç beklemezdim. Bence LoL ve DOTA 2 arasında kendine yer bulamaz bu oyun.*

Mantar gibi türeyen onlarca "DotA" türevi arasında Blizzard'ın ayrıca bir DotA oyunu yapmasının gereğini uzun uzun tartışabiliriz. Ancak *DOTA 2*, *HoN* ve *LoL* gibiler bir yana, Blizzard DotA bambaşka bir yana desek çok da yanlış olmaz hani...

Hayatına "bir StarCraft II modu" olarak başlayan Blizzard DotA'nın yapım hikâyesi oldukça enteresan aslında. Esinlenilebilecek onlarca MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) varken Blizzard'ın örnek aldığı oyun... Hayır, bilemediniz: Blizzard'ın örnek aldığı oyun *Street Fighter*. Kafanız mı karıştı? Blizzard'ın en büyük beyinlerinden Samwise Didier, Blizzard DOTA'nın çıkış noktasının şirketin bir *Street Fighter* oyunu yapamaması olduğunu açıklamıştı BlizzCon sırasında. Şirketin favori karakterlerini bir arenada dövüştürme fikri için en cazip fikrin DOTA olduğuna kanaat getirince de, bunu hakkıyla hayata geçirmek için kolları sıvamışlar. "Hakkıyla hayata geçirmek" burada anahtar kelime, çünkü bu noktada sanki bir *StarCraft II* modu değil de sıfırdan, yepyeni bir oyun yaratıyormuşçasına bir titizlik gösteriyorlar. *StarCraft II* çıktığından beri yapımda olan modu hala görememiş olmamızın ve geçen seneki BlizzCon'dan bu yana oyunun tüm sisteminin çöpe atılıp sıfırdan baştan tasarlanmaya başlanması da bu özenin bir göstergesi zaten.

Peki Blizzard'ın yapıyor oluşu dışında diğer DOTA türevlerinden nasıl ayrılıyor Blizzard DOTA? Oyun mekaniklerindeki akıllıca yapılmış dokunuşlarla tabii ki. Blizzard DOTA, türdeşlerinin aksine daha az seçilebilir karaktere sahip olacak. Bunu bir eksi olarak görebilirsiniz, ancak Blizzard bunu karakterlerin rollerini birbirinden uzak tutmak ve her karakteri çok daha farklı tasarlamak için bir fırsat olarak görüyor. *Sylvanas, Thrall, Nova, Witch Doctor, Arthas, Illidan, Muradin* gibi sevdiğimiz Blizzard karakterleri toplamda dört ayrı çatıda toplanıyorlar: Düşmandan gelen hasarı üzerinde tutacak olan tank sınıfı, rakibe ağır darbe vuracak ancak hayatta kalmak için desteğe ihtiyaç duyacak olan hasar sınıfı, iyileştirme ve rakibi kontrolde tutma gibi destek işlerini halledecek destek sınıfı ve son olarak da uzaktan rakibin binalarını vuracak olan kuşatma sınıfı.

Ancak oyunun temeline yapılan değişiklikler bu kadarla da kalmıyor: Artık tek bir karaktere karşı çok daha ölümcül olacak olan kuleler, akıllıca davranacak bir saldırı grubu tarafından cephanesi tüketilerek etkisiz hale getirilebilecek mesela. Bu ve bunun gibi oyunun ruhunu bozmayan, ancak işlenişini büyük ölçüde değiştiren dokunuşlarla Blizzard DOTA benzerlerinden çok daha hızlı bir tempoya sahip, heyecan verici bir deneyim sunacak gibi gözüküyor. Hele ki kahramanların birbirlerine sürekli laf atarak dalaşacaklarını da düşünürsek (BlizzCon'da verilen örneğe göre Illidan'a rastlayan Arthas, "Ben seni öldürmemiş miydim ya?" şeklinde laf atacakmış mesela) *Heart of the Swarm* ile birlikte çıkışını yapacak olan Blizzard DOTA'ya ayıracağımız zamanı telafi etmek için şimdiden daha sıkı çalışmaya başlasak iyi olacak. ***-CAN ARABACI***



## FİKRİM MÜLKÜM GELDİ!

### Tüm Oyunların, Bir Başka Oyunun Devamı Olmasından Siz De Sıkılmadınız Mı?



*OGZ'nin Kristal Küresi*

*Steam, cloud gaming'e bu yıl içinde geçecek. En kötü ihtimalle, ne zaman geçeceğini duyuracak.*

*iOS oyunlarında duraklama veya düşüş göreceğiz.*

2011'de çoğu firma bildiğimiz oyunların devam oyunlarını yapmakla meşguldü, pek azı ilk kez duyduğumuz  oyunlara imza attı. Bu oyunların çoğu bir iz bırakmadan aramızdan ayrıldı (*Brink*, *RAGE*, *Split Second*), pek azı bir marka değeri taşıyıp yaşamaya devam etti (*Dead Island* mesela). Yine de bazı büyük oyun yapımcılarından yeni fikri mülkler gelecek. Çıkışları 2012'ye yetişemese bile en azından duyurulacaklar.

Bu oyunların en merakla bekleneni yeni *Tomb Raider*'ın yapımcısı **Crystal Dynamics**'ten geliyor. Bize göre süper bir *Tomb Raider* oyunu yapsa yeterli olan Crystal Dynamics ekibinin bir kısmı, bu yeni fikri mülke enerjisini ayırmış durumda.

**Capcom Vancouver** da (bkz. *Dead Rising 2*) yeni bir AAA oyunu için pek çok iş başvurusu verdi. Oyunun şu aşamada TPS olacağından başka bir şey bilinmiyor.

Üstad **Miyamoto** ise bir röportajında üç şeye açıklık getirdi. Birincisi, emekli olmayı şu sıralar kesinlikle düşünmüyor. İkincisi, *Luigi's Mansion 2* ve *Pikmin 3*'ü yapıyor. Üçüncüsü de yepyeni bir oyunu yoğurmakta. Miyamoto şu saatten sonra yeni oyun yapıyorsa sabırsızlıkla beklemek zorundayız demektir!

*Halo* deyince akla gelen diğer isim **Bungie** de *Halo* dışında yeni bir oyun mutfağında. MMOFPS olacağı söylenen oyunun adı Destiny veya Tiger. Xbox 360'ın tüm gücünü kullanacağı iddia ediliyor bu oyun için. Bu iyi bir şey mi, kötü bir şey mi siz karar verin...

En çok merakla beklediğimiz haberler ise **Respawn Entertainment**'tan ve Blizzard'dan gelecek. Respawn, Activision-Infinity Ward'tan ayrılan Vince Zampella ve Jason West'in kurduğu oyun firması. Basınla paylaştıkları tek şey, ultra yoğun blur'lu bir fotoğraf. O kadar ki tahminde bile bulunamıyoruz o fotoğrafa bakarak! Blizzard ise günahı gibi sakladığı Project Titan kod adlı yeni oyununu artık bu yıl açıklayacaktır. Diye umuyoruz. Yoksa çatlayacağız ortamızdan! ***-VOLKAN TURAN***



VİDEOSU DVD'DE!

**ÇIKIŞ TARİHİ** Kasım 2012

**PLATFORMLAR** PC, PS3, 360

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ** Düşük



Son Dakika Golü

# RESIDENT EVIL 6

Önce muhtelif yerleri işarelenmiş tuhaf bir dünya haritası düştü ortamlara, ardından ***nohopeleft.com*** adlı bir blog sitesi bulduk. Blogda yayınlanan video ve ipuçları, dünyanın korkunç bir biyolojik tehditle karşı karşıya olduğuna dair insanlığı uyarmaya çalışıyordu. Sıkı bir viral kampanyayla karşı karşıyaydık ama Capcom ısrarla, tüm bunların RE 6'yla bir alâkası olmadığını savunuyordu. Tokyo Game Show'dan sızan 30 saniyelik görüntü herkesi heyecanlandırmış olsa da, Capcom görüntünün kendileriyle bir ilgisi olmadığını açıklıyordu. Bugün görüyoruz ki Capcom gözümüzün içine baka baka yalan söylemiş. Evet, tüm viral kampanya RE 6'ya, hatta TGS'den logosuyla birlikte sızan video bile RE 6'nın ta kendisine aitmiş... Capcom sadece "bana bırakın ben söylicem!" diyormuş. Haksız da sayılmazlar, ben de böyle bir fragman yayınlasam, dikkatler benim üzerime toplansın isterdim... Capcom'un taktiği tuttu, firma bir anda ilgi manyağı oldu. Çünkü RE 6'nın fragmanı cidden çok heyecan verici.

## TEKRAR RACCOON CITY Mİ?

Serinin bu altıncı bölümü beşinci bölümün sonrasında geçecek (yapma yav! -*Sinan*). Leon'un kurumlar üzeri bir şekilde tek hesap verdiği kişi olan ABD başkanı muhtemelen tüm biyolojik sırlara bir son vermek istiyor. Bunun üzerine gizli bir örgüt tüm güvenlik bariyerlerini aşıp onu da bir zombi haline getiriyor. Bu tamamen benim geliştirdiğim bir varsayım ama tüm Washington'ın, başkanı da etkiyelecek kadar geniş bir felaket yaşıyor olması da muhtemel.

Görünüşe bakılırsa bir ya da daha fazla partnerli oyun yapısı devam edecek. Leon'ın yanında kim olduğunu bilemediğim biri vardı ama ilginç olan Chris'in yanında üç ya da dört kişi daha olmasıydı. Acaba RE 6'ın belli kısımlarını daha kalabalık bir şekilde mi oynayabileceğiz, bunu zaman gösterecek. Yine fragmanın ilerleyen bölümlerinde serinin dördüncü oyununda kurtardığımız başkanın kızı Ashley Graham'i de görüyoruz. Yanında kim olduğunu bilmediğimiz bir karakter var ki birlikte yardımlaşarak ilerliyorlar. Bu da demek oluyor ki hem hikâyeyi farklı açılardan göreceğiz, hem de hikâyeyi farklı karakterlerden görme şansımız olacak. (Bu arada Ashley'nin yanındaki karakter bizim Albert'ın kardeşi, Alex Wesker olabilir. Albert Wesker'dan ses seda yok bu arada...)

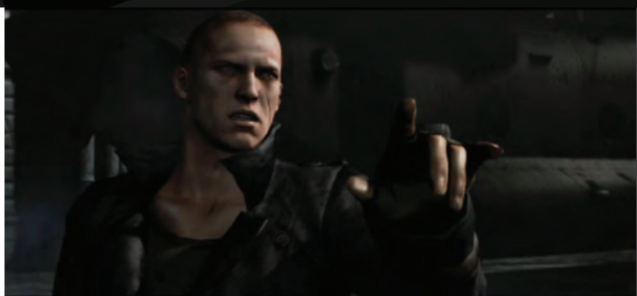
> Resident Evil 6, seriye kaybettiği her şeyi geri verecek gibi görünüyor.

## EMRET ZOMBİ BAŞKANIM!

RE 6 belli ki dünyanın farklı bölgelerinde geçecek. İlk iki RE oyununda programcı olarak çalışmış ve şu an projenin başında olan üç isimden biri olan Hiroyuki Kobayashi'ye göre, RE 6, serinin eski hayranlarını da mest edecek bir öykü anlatacakmış. Kobayashi'nin bu sözlerini destekler şekilde, serinin dördüncü ve beşinci oyunlarında köy, kasaba gezdikten sonra, RE 6 ile şehir ortamına geri dönüyoruz. Fakat gördüklerimizi doğru yorumladıysak, her bir kahramanın bölümü farklı temalarda olacak. Örneğin, Leon biraz daha hayatta kalma/korku köklerine bağlıyken, Chris'in bölümleri daha aksiyon ağırlıklı olacak. Fragmanın geneli yeni/eski karakterlerin hep birlikte, dünyada baş gösteren büyük ölçekli bir felaketi durdurma çabası gibi görünüyordu. Fakat serinin son iki oyunundan çok daha fazla, önceki orijinal oyunlara referanslar vardı. Bu iyi bir şey çünkü artık konu dağılıyor ve ilginçliğini kaybediyor. Seri için uzun zamandır en büyük tehdit, işin içindeki "gizem" hissinin kalkmış olmasıydı. RE 6, seriye kaybettiği her şeyi geri verecek kadar "üzerinde çalışılmış" görünüyor. Hatta fragmanda çalan müzikler bile serinin ilk iki oyunundan oluşturulmuş bir potpuri gibiydi.

Capcom oyunu açıklarken, adını da koydu ve oyunun çıkış tarihine 20 Kasım dedi. Demek ki oyunun üzerinden RE 5'in çıkışından beri çalışıyorlar. Bu epeyce uzun bir zaman demek ve oyunun büyük bir kısmının tamamlanmış olması gayet muhtemel. RE 6, umudun kalmadığı, biyolojik silahların tüm dünya nüfusunu tehdit ettiği geniş bir ölçekte geçecek. Önümüzde yaklaşık olarak dokuz aylık bir süreç var. O güne kadar oyunun izlerini takip etmeye devam... ***-FURKAN FARUK AKINCI***









**OGZ'nin Kristal Küresi**

*Türkiye'den oyun sektöründe hiç olmadığı kadar atılım haberleri duyulmaya başlanacak, ülkenin sektöre olan bakış açısında değişimler yaşanmaya devam edecek.*



**OGZ'nin Kristal Küresi**

*Kaliteli konsol exclusive oyunlarında azalma görülecek, buna bağlı olarak PS3 ve Xbox 360'a olan ilgi azalırken PC, yeni konsol dönemine kadar krallığını ilan edecek.*

**ÇIKIŞ TARİHİ**
2012 ilkbaharı (tahmini)

**PLATFORMLAR**
PC

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ**
Yok

**BİZZAT OYNADIK!**



# DIABLO III

## Şeytanın düdüğü yatsıya kadar yanarmış... Bir dakika...!

Aslında buraya ne yazacağımı uzun uzun düşünüp, bildiklerimizi kısaca bir derlediğim birşeyler karalamıştım, zira son aylarda pek yeni bir haber yoktu Diablo III'ten. Blizzard sağ olsun, yazacak şey bulma sıkıntımı hissetmiş olacak ki, hızır gibi yetişip oyundaki oynanış sistemlerinin yarısını baştan aşağı değiştirdiğini duyurarak "al bak, bunları yazarsın" dedi.

Öncelikle bu yapılan değişikliklerin öyle iki üç ufak düzenlemeden ibaret olmadığını söylemem gerek. Verilmiş olan kararların neredeyse tamamı, oyunun oynanışını derinden etkileyen ve değiştiren ciddilikte sonuçlara sahip. Daha minik olanlardan başlayıp, çok daha ciddi olanlara doğru gidelim bakalım:

Mesela artık Scroll of Identify diye bir şey oyunda yok. Evet, eşyalar hâlâ Unidentified olarak düşecekler, hâlâ o hediye paketini açarken hissettiğiniz heyecanı yaşamak mümkün, ama bunu eşyanın üzerine sağ tıkladığınızda çıkacak kısa bir animasyon sonucu yapacaksınız.

Artisanlar demişken, Mystic'in de oyundan kaldırıldığını söylemiş miydim? Enchant sisteminin yeterince "farklı" ve etkileyici olmadığına karar veren Blizzard, Mystic'i baştan tasarım masasına yatırmaktansa bu fikri -şimdilik- komple oyundan çıkartıp ileride gelecek bir ek pakete saklamayı uygun görmüş. (Mystic'i baştan tasarlamakla vakit kaybetmeden oyundan keserek çıkış tarihini daha da uzatmamaya çalışıyor olabilirler mi acaba, hmm?)

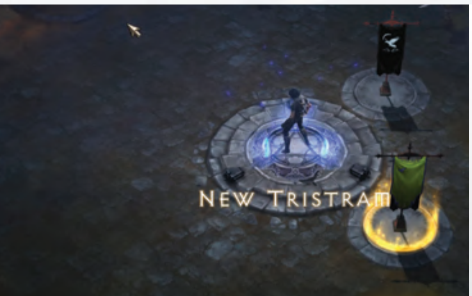
Peki, oyun sistemi değişiklikleri bu kadarla bitiyor mu? Tabii ki hayır. Yetenek barının şu anki halinden tam tatmin olmayan Blizzard, 5'e bastığınızda iksir içmenizi sabitleyen bir arayüz değişikliğine de gitmiş. Gerçi bu konuda henüz hâlâ geliştirme yaptıklarını ve son haline gelmediğini de söylüyorlar, ancak asıl amaç iksirlere ulaşmamızın daha kolay ve efektif olmasıymış.

Bunlara ek olarak ismi beyaz renkte olan normal kaliteli eşyaların Salvage edilemeyecek olması ve karakter istatistiklerinin envanter ekranına taşınmış olması da yapılan değişiklikler arasında. "Karakter istatistikleri neden envanter ekranında ki?" diye sorduğunuzu duyar gibi oluyorum. Çünkü onlar da baştan aşağı yenilenen özellikler arasında. Gereksiz yere kafa karıştırıp kalabalık yapan özellikler kırpılmış ve her sınıfa özellikle güç sağlayan bazı nitelikler öne çıkmış. Yani Strength artık Armor sağlamasının yanında Barbarian'ın verdiği hasarı arttırırken, Dexterity yine alışıldığı üzere rakibin saldırılarından sıyrılma şansınızı arttırırken Demon Hunter ve Monk'un hasarına da bonus veriyor. Eskiden mana miktarımızı arttıran Intellect, artık herkes farklı bir kaynak sistemine sahip olduğu için bunun yerine sağlık kürelerinden aldığımız sağlık miktarını yükseltip, Wizard ve Witch Doctor'ın büyülerini güçlendiriyor. Vitality ise yine her zaman yaptığı iş olan sağlık verme işini yapıyor. Betanın ilk aşamalarında gözümüze çarpan Defense, Attack, Precision gibi bir çok özellikten kurtulup daha rafine bir sistemle karşılaşıyoruz böylece.

Tüm bu büyük değişikliklere bakıp "Oyun kesin 2013'e falan ertelenir" diye düşünüyor olabilirsiniz. Ancak işin güzel yanı, bu saydığımız özelliklerin tamamının şu anki Beta sürümünde hazır ve oynanabilir halde olması. Kısacası Blizzard'ın uzun süren suskunluğunun asıl nedeni, harıl harıl bu sistemleri oyuna entegre etmekle meşgul olmalarından kaynaklanıyormuş. Haliyle bu değişiklikler muhtemelen oyunun çıkış tarihini çok aksatmayacak diye tahmin ediyoruz. Ama asıl daha büyük değişikliklerle ilgili açıklamaların da yolda olduğunu düşünürsek, onlardan biraz gözümüz korkmuyor desek yalan olur. Ellerimizi Diablo III'e atıp kendimizi kaybedercesine oynamak için ne kadar hevesli olsak da Blizzard'ın oyunu daha iyi hale getirmek için bu çabalarına bir türlü kızamıyoruz. "Oyun çıktığında ne kadar geç çıktığını kimse umursamayacak, tabii eğer oyun mükemmel olursa" demiş oyunu yapan ekibin liderlerinden Jay Wilson. Katılmamak elde değil, varsın Diablo III bir iki ay daha geç çıksın, yeter ki bizi bir 10 sene daha başına bağlasın... Yine de 2012'nin ilk çeyreğini çok geçirmezseniz seviniriz Blizzard. (Son anda bunu araya sıkıştırmasaydım keşke, çok iyi gidiyordum oysaki...) ***-CAN ARABACI***

***MELEĞİN KANKASI - BURAK***

*Adını bile duymak yetiyor. Blizzard'ın sağ cebi olan WoW'dan sonra sol cebini de bununla dolduracağına eminim ama tüm dünyanın yıllarca konuşacağı bir çalışmanın geldiğini betasından takip edebiliyor ve her oynadığımda daha da iyi olduğunu görüyorum.*





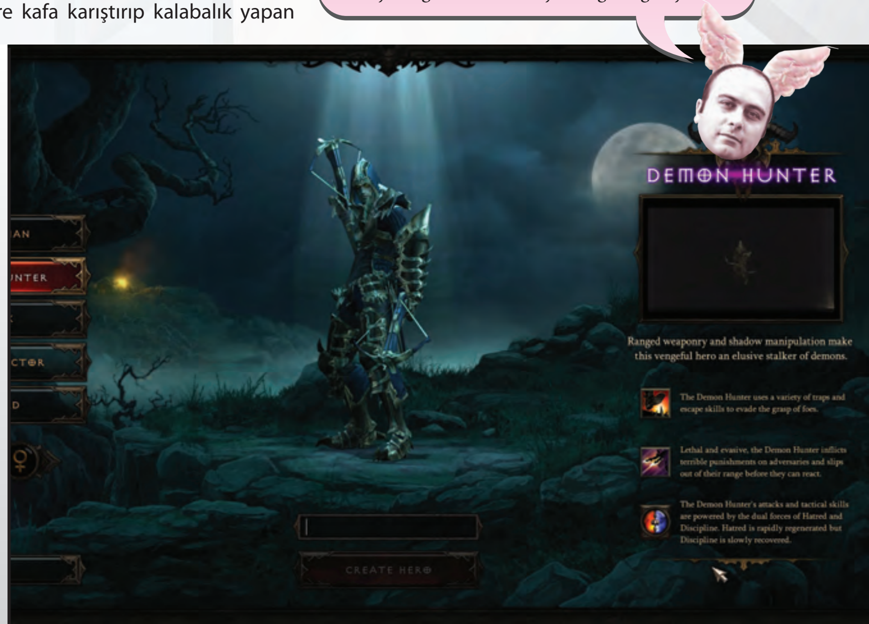


***OGZ'nin Kristal Küresi***

*Google'da en çok aranacak keywordler: Game/Platform as a Service, Augmented Reality, Gamification, Cloud Gaming (oyun konusunda tabii :)*

*Duke Nukem Forever çıkac... Aaaaaaaa!*





**ÇIKIŞ TARİHİ**
2012 yazı (tahmini)

**PLATFORMLAR**
PS3, 360

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ**
Var



# DMC

## Kızmayın Ona, Bir Zamanlar Hepimiz Ergen Olduk

Alışkanlıkları değiştirmek zordur ama başarılabilir. Fakat konu *önyargı* ise durum vahimleşiyor. Ninja Theory'nin şu sıralar DmC dışında uğraştığı bir diğer konu da tam olarak bu: Eski Devil May Cry hayranlarının ön yargılarını kırmak! Ninja Theory'yi en son *Enslaved*'de görmüştük. Çok taze, çok zekice fikirlerle gelmişlerdi ama hak ettiği ilgiyi göremedi maalesef. Aynı şeyin DmC'nin da başına gelmesinden korktukları için oyun çıkmadan kendilerini ifade etmek zorunda hissedip muhtemelen sıcağı sıcağına videolarla donatıyorlar Dante hayranlarını.

**Ölüm tehditleri** bile aldıklarını söyleyen geliştirici ekip, 2010'daki "radikal" çizgisinden de biraz sapmışa benziyor. Örneğin yeni Dante öyle çok emo vari dövüşmüyor artık. Hâlâ sert çocuk. Ayrıca verilen röportajlarda yeni oyunun paralel bir evrende geçtiğini, bildiğimiz Dante'nin "oralarda bir yerde" olduğunu vurguluyorlar. Yani bildiğimiz yaramaz oğul Dante, yeni oyunda da zırt diye bir anda ekranda gözükebilir. Bu yüzden Ninja Theory belki de çok güzel sürprizleri açıklamak zorunda kalıyor bizlere. Halbuki oyun çıkmadan, acımasız eleştirileri nadasa bıraksa oyuncular, hiç fena olmaz.

### ŞU DEV ÖRÜMCEKTEN YOK MU?

Olaya sadece Dante'nin tasarımının değişmesi olarak bakıyorsanız, üzgünüz, gerçekten de DmC sizlik bir oyun *olmayabilir*, ama o saf Devil May Cry aksiyon ruhunun hâlâ bu oyunun bir köşesinde yattığını bilmelisiniz. Bunu da Dante'nin yeni dövüş modelinde görmek mümkün. Ne DMC3'teki gibi karmaşık bir sistem kullanıyor yeni oyun, ne de DMC4'teki kadar basit. İlk oyundan biraz, son oyundan biraz, ortadan biraz ama en önemlisi Ninja Theory'nin kendi üslubuyla hazırlanıyor oyun. Dante yakın dövüşte tam anlamıyla aklını kaçırarak dövüşebiliyor (saçının rengi değişip beyazlaşıyor). Tek düşmana kilitlenip dövüşebildiği gibi, üçlü beşli düşmanları da art arda ekarte edebiliyor. Özel silahıyla rakibini havaya kaldırıp, aşağı inene kadar diğer yaratıkların icabına bakıyor. Aynı silah, uzağa giden bir yaratığı yanı başına çekmeye de yarıyor mesela. Ve bu hareketi kullanmanın hiçbir sınırı yok. Yani yerden vur, havaya kaldır, havada döv, uzağa fırlat, rakip yere düşmeden tekrar yanına çek, tekrar döv döv, havaya kaldır... şeklinde sıkıcı kombolar üretmek mümkün. Yine de hem silahlar arası geçişler, hem kılıç bazlı hem kurşun bazlı silahların bir arada kullanılması, bunları yaparken de genç Dante'nin yeni akrobatik hareketler denemesi derken ortalık köy düğününe dönüyor. İşte özlediğimiz manzara! Aksiyon sahneleri gerçekten "havalı" gözüküyor. İzlemesinin bile bir keyfi var ki bunu ikinci oyunda bile görememiştik.

DmC'nin bir diğer farkı yaratıkların, iblislerin, ruhların dışında *mekânın da Dante'ye karşı oluşu*! Bazı şehrin bazı sokakları sizinle labirent oyunu oynayabilir, bir anda yollarınızı parçalayıp aşağı düşürmeye çalışabilir, binalarını üzerinize saldırtabilir. Eski oyunlarda düşman yokken, etraf sessizken tatlı bir huzur dolardı içimize, ama yeni oyunda o da olmayacak. Her an bir tedirginlik içinde "ya şu kırmızı panjurlu ev bana saldırırsa? Peki o balkon kafama düşerse?" diye bakınacağız. Şaka bir yana, bu tedirginlik hissi gerçekten de oyuna değişik bir tat katacak. Limbo şehri özellikle başımıza büyük işler açacağa benziyor. Şuraya bir videosunu koymak vardı ama henüz kağıt teknolojisi o aşamaya gelemedi!

> Ölüm tehditleri bile aldıklarını söyleyen geliştirici ekip, 2010'daki "radikal" çizgisinden de biraz sapmışa benziyor.

### METROPOL ERKEĞİ

Eski DMC oyunları hep stil sahibi olmuştur, bilirsiniz. Bir ekran görüntüsüne baksanız hemen Devil May Cry'a ait olduğunu, kaçıncı oyunun hangi bölümünden alındığını bile bilebilirsiniz. Aynı şey DmC'de de süregelecek. Bütün mekân tasarımları büyük bir özenle hazırlanmış, hazırlanıyor. Abartı sanatı yine iş başında ve o gotik hava buram buram sokaklarda esiyor. Üzerine poz verir gibi hareket eden bir Dante'yi koyduk mu, yeni oyunun eski DMC oyunlarını aratacağını sanmıyoruz. Hem unutmayın ki bu tip bir yenilik yapılmasaydı, Capcom'un elinden gelecek bir DMC oyunu ile seri okyanusun derin sularında kaybolabilirdi. Doğru ellerde "iyileştirme" gerçekten faydalı olabilir ve bunun da en büyük kanıtını DmC'de göreceğiz. Umarız! ***-VOLKAN TURAN***



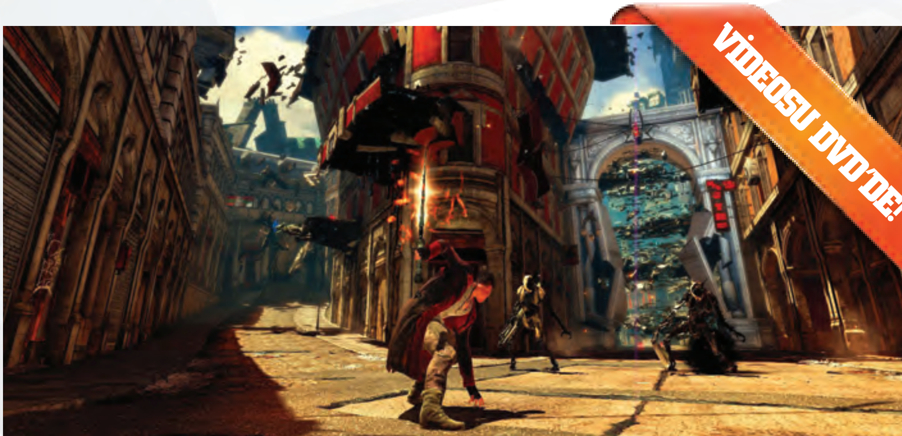
***OGZ'nin Kristal Küresi***

*Çok düşük bir ihtimal olsa da, Microsoft veya Sony, cloud servisiyle birlikte bir sonraki kuşak konsolun geliştirmesini durdurduğunu duyuracak.*

***MELEĞİN KANKASI - SİNAN***

*Bütün DMC'leri oynamış biri olarak, her ne kadar "bizim Dante"yi özlesem de, oynanış da, hikâye de artık tavsamaya, zorlama olmaya başlamıştı. Bu yenilik, hele ki Ninja Theory'nin elinden, seriye can katacak.*





**VİDEOSU DVD'DE!**





**ÇIKIŞ TARİHİ** 2012 sonu

**PLATFORMLAR** PC

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ** Düşük



# DOTA 2

## Bu Evrene İki DOTA Fazla Dostum!

Beklenen oyunlardan konu açılmışken tabii ki Dota 2'ye girmeden olmazdı. Takip edenlerin bileceği üzere, DotA'nın en ilgi gören dönemindeki geliştiricisi Icefrog'un, FPS dünyasını birden fazla kere sarsan Valve ile güçlerini birleştirdiğini duyduğumuzdan beri, ben ve sayısız DotA hayranı heyecanla haberleri bekliyordu. Adım adım ilerledik ve sonunda beta fazındaki Dota 2 ile karşı karşıyayız. Oyunu bizzat deneme şansı bulamadıysam da (keypls), takip etmeden duramadım.

Peki Dota 2 bize ne sunuyor? İlk bahsetmem gereken konu oyun motoru sanırım. Warcraft harita editöründe uğraşanlar değişik özellikler eklemek için inanılmaz çözümler buldular ama zaman zaman kısıtlanmaktan kurtulamıyorlardı. Source motoru kullanan DotA 2, hem bu sınırların kalkmasıyla geleceğe yönelik çılgın tasarımlar için yolu açıyor, hem de *Warcraft III*'ten sıkılanlara çağa ayak uydurabilecek grafikler müjdeliyor. Bunun yanında çeşitli işlevselliklerin de eklenmesi cabası. Düşülen bir oyuna tekrar bağlanma, entegre sesli iletişim ve bölgeler arası oyun oynayabilmek akla ilk gelenler.

Motorun işlevselliğinin yanı sıra, arkasında Valve gibi bir firma olunca, oyunun yapım kalitesi tabii ki artıyor. Dota 2 şimdiden bir sürü satır seslendirmeye sahip. *Team Fortress 2* oynayanların aşina olduğu üzere bu sesler sadece seçme/komut sesleri değil, kahramanların aralarında konuşmaları, oyunda olan olaylara verdikleri tepkiler de oyunun çok daha eğlenceli olacağını garantiliyor. Eskiden kısmen "fan" yapımı olan botlar da artık doğrudan destekleniyor. Hatta biri oyundan düştüğünde yerine bot girmesi gibi seçenekler de mevcut.

DotA oyuncularını belki en rahatlatacak ve memnun edecek konulardan biri de kahramanlar, eşyalar ve oynanış. Valve bu konuda Icefrog'a güvenini defalarca vurgulayarak, değişiklik yapmamayı seçti. Tabii bunun anlamı yeniliklerin ya da değişiklerin olmayacağı değil, ama genel olarak DotA oynuyorsanız, Dota 2'ye geçtiğinizde yabancılık çekmeyeceğiniz garanti. Sadece kahramanların kullandıkları yetenekler değil, juking (fog of war kullanarak rakipleri tongaya düşürme), animation cancelling gibi numaralar da oyunda olacak.

Şüphesiz en büyük avantajlardan birisi de Valve sayesinde oyunun Steam desteği olması. Şahsen benim aklıma en az iki avantaj geliyor. İlki, oyun bulma derdimizin olmayacağı. Zira çölde kum, Steam'de oyuncu. İkincisi de, VATS tarzı bir hile koruması olursa, maphack vs. bulunsa bile insanların kullanmadan önce iki kere düşünecek olması. Zira yeni Battle.Net hesapları açmak mümkün olsa da, içinde 300 dolarlık oyun olan Steam hesabından vazgeçmek o kadar kolay olmayacaktır.

Dota 2'yi beklemek için çok sebebiniz var! Eğer bu türe uzaksanız, başlamak için iyi bir nokta olabilir. Ancak türden yenilik bekliyorsanız, hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Yine de denemeye değer olacağı kesin. ***-EKREM ATAMER***

**ŞEYTANIN AVUKATI - SERPİL**

*Dota 2'nin karşısındaki en büyük tehlike, LoL gibi ücretsiz ve son derece başarılı bir rakibinin olması. Valve olur da aylık ücret modelini tercih ederse, çoğu oyuncunun LOL diyeceğine eminim.*



**OGZ'nin Kristal Küresi**

*Wii U, E3 2012'de farklı bir fiziksel şekilde tekrar duyurulacak. Aynı anda iki tablet destekleyecek.*

*Diablo III nedeniyle birçok oyunun hakkı yenecek. Hak ettiği zamanı, emeği göremeyecekler.*









**ÇIKIŞ TARİHİ**
Kasım 2012

**PLATFORMLAR**
PC, PS3, 360

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ**
Yok



# BIOSHOCK INFINITE

## Yeni Bir Şehir Bulamazsın!

Konuya garip bir noktadan giriş yapacağım ama elimde değil, BioShock'la ilgili bütün heyecanımın merkezinde o bakışlar var. Elizabeth'ten bahsediyorum ve küçük bir kızın gözlerinde görmeye çok da alışık olmadığımız o sert, yaralı, ne istediğini bilen ama bir yandan da son derece kırılgan bakışlarından... Infinite'in nesi yanlış olursa olsun o kocaman gözlerdeki bakış bizi oyuna bağlamaya yetermiş gibi geliyor her gördüğümde. Hatta bu konudaki inancım nasıl bir yer etmişse, ofiste ne zaman Infinite'le ilgili bir şey yapılması gerekse gözler bana çevriliyor, bu yazıyı da o sebepten yazıyorum. Koyu bir BioShock hayranı olan Hakan'ı da yanıma çektiğime göre, başlayabiliriz...

Önceki yıl Gamescom'da, özel bir gösterimine davet edildiğimiz ama o küçük salona girip ışıklar sönene kadar ismini dahi bilmediğimiz bir oyun olarak hayatımıza girdi BioShock Infinite. Oyunun yapımcısı Irrational Games'den, Ken Levine olmayan birisi (ismini hatırlamamı bekleyecek kadar zalim olamazsınız) karşımıza geçip "Welcome to Columbia" dediğinde (bu cümleyi hatırlıyor olmam durumu kurtarır belki) yeni bir BioShock gördüğüme sevinmiş ama, "What about Rapture dostum ha?!" demekten kendimi alamamıştım. Aslında konu sürprizler ve heyecan vericilik olduğunda *BioShock II*'nin ilk oyunun yanına bile yaklaşamadığını, bunun en önemli sebebinin de Rapture'ın eskimesi olduğunu ben de biliyordum. Evet denizin dibinde keşfedecek fazla bir şey kalmamıştı ama Irrational'ın "bunu siz istediniz" deyip seriyi gökyüzüne kurulmuş bir şehre taşıması da hafiften abartılı bir tepki gibi görünmüştü gözüme. Önyargılı davranmışım.

Irrational Games'in Columbia'yı gökyüzüne kondurmasının tek sebebi Rapture'dan kurtulmak, oyunculara ikinci bir alternatif yaşam alanı sunmuş olmak değil çünkü. Her şeyden önce bu yeni çevre, Infinite'in bir devam oyunu olmaktan çıkıp seriyi yeniden tanımlayacak bir kırılma noktası haline getiriyor. Yani evet, BioShock serisi yeni bir sayfaya değil, yeni bir deftere geçiyor Infinite'le ve bu yeni defterde sadece kendi köklerinden değil, olabildiğince çok kaynaktan beslenmeye çalışıyor. Bu yüzden olsa gerek Ken Levine bile "Kimse bana oyundaki işleyişi artık sormuyor, şuraya giren editörlerin çoğu benimle derin felsefi sorunlar üzerine tartışmanın peşinde" diyor. Bu cümlenin yüzümüzde oluşturduğu gülümseme, Infinite'i ne denli farklı bir algı içinde beklediğimizin de bir işareti aslında. Çünkü "bir başka FPS daha" değil, gerçekten de derin felsefi tartışmalar yapan bir oyun olacağını düşünüyoruz Infinite'in.

Oyunun hikâyesi hakkında önceki sayılarımızda bol bol konuştuk, o yüzden hızla geçelim: 1800'lerin sonunda, Pinkerton adındaki (ve gerçekten de o yıllarda Amerika'da kurulmuş) bir dedektiflik bürosunda çalışan Booker DeWitt adında bir ajanı canlandırıyoruz. DeWitt büyük bir keşif yapıyor: Yıllar önce ortadan kaybolmuş olan, uçan şehir Columbia'yı buluyor! Bu şehir, Amerika'nın ideallerini temsil eden bir propoganda aracı olarak ve tüm dünyayı gezmek üzere tasarlanmış. Fakat kayıp olduğu süre boyunca başına neler geldiğini kimse bilmiyor. İşte DeWitt hem bu sırrı çözmek hem de Columbia'da esir olarak tutulan Elizabeth'i kurtarmak için bizi de peşine takarak macerasına başlıyor.

Dışarıdan bakıldığında sadece renkli yüzünü gösteren bir sirk havasındaki Columbia, bir milletin istisnai görüşlerinin ve bencilliğinin (tıpkı Andrew Ryan'daki gibi) sonucu olarak doğmuş, büyümüş ve tıpkı Rapture'daki gibi sonunda batmış (ama Rapture kadar derine değil tabii ki). Columbia, kendisine verilen misyonu, tıpkı kendisinden çok şey beklenen baskı altındaki bir çocuk gibi eline yüzüne bulaştırmış, en sonunda temsil ettiği ülke tarafından bile dış-



***OGZ'nin Kristal Küresi***

*Sosyal medya ve yeni medyanın dikey ekseni oyunlar olacak. İnternette başarılı olan ne varsa bir şekilde oyunlarla ilgili olacak.*

***MELEĞİN KANKASI - BURAK***

*Böyle eşsiz bir dünyada böyle benzersiz bir senaryo ve atmosferle bence yılın oyunu olmaya aday bir iş ortaya çıkacak. Okyanusun altından gözyüzüne çıksa da kalitesinden hiçbir şey kaybetmeyeceğini düşünüyorum. Videolarını seyrederken bile tüylerim diken diken olduğuna göre oyun gelince bir kirpiye dönüşeceğime dair iddiaya bile girebilirim.*



lanmıştır. Şimdi kim bu şehrin kendi içinde bir varoluş savaş vermesini anlamsız bulabilir ki? Üstelik sadece bir şehrin değil, tüm "Amerikan değerlerinin" savaşı sürüyor Columbia'da. Ken Levine bu durumu, "Aynı yazılı kaynakları, aynı gelenekleri gerekçe göstererek, bu kaynaklardan çıkardıkları farklı anlamlar uğruna birbirini öldürmeye hazır insanlar bana her zaman çok ilginç gelmiştir" diyerek açıklıyor.

Ancak Columbia, Rapture gibi sadece delirmiş veya dönüşmüş insanlardan oluşan bir popülasyona sahip değil. Columbia, her iç savaşta görebileceğimiz türden çılgınlıkları içinde barındırsa da, hâlâ bir şekilde yaşamaya devam eden, zorbalık ve şiddetin kol gezdiği bir şehir. Ana karakterimiz DeWitt de bu yüzden olsa gerek, önceki BioShock oyunlarının aksine bol bol konuşan ve dış dünyaya tepkisiz kalamayan bir karakter. Yeri geldiğinde infaz edilmek üzere olan bir adamı kurtarma gafletine düştüğü için başını belaya sokan, yeri geldiğinde Elizabeth'in dış dünyaya olan yabancılığından ötürü gösterdiği tepkilere gülen DeWitt aslında Elizabeth'le beraber Columbia'nın gittikçe artan dengesizliğinin ve yabancılaşmasının bir aynası gibi.

Oyunda kullanacağımız bin bir çeşit BioShock klasiği karakter ve silah geliştirmesi, Infinite'te de yerini alacak, bunlardan bazılarının daha da geliştirilmiş olacağını da ekleyelim. Ken Levine, özellikle ilk BioShock'ta çoğu oyuncunun silah ve elektroşok yeteneklerinden başka bir şeye ihtiyaç duymadan oyunu bitirdiğini ve bunun oyun açısından pek de iyi bir işaret olmadığını söylüyor. Bulunan çözümse tabii ki kullanışlı silah ve yetenek seçeneklerini artırmak ve oyuncuların duruma göre silah değiştirmek zorunda kalacağı alanlar ve bölümler tasarlamak. İşte bu noktada da devreye, kabuslarımızı süsleyecek olan 1999 modu giriyor.

Peki nedir bu 1999 modu? Ken Levine bir gün eski bir çalışma arkadaşının kendisini sıkıştırdığını ve "Oyunlarda eskisi gibi zor kararların kalmadığından, hiç karar vermeden oyun bitirebildiğinden" yakındığını, bu sohbetin kendi kafasında bir ampül yaktığını anlatıyor. "BioShock'ta Little Sisters dışında oyunda sizi etkileyen bir karar mekaniğiniz yoktu ama System Shock 2'de hepimizin OS geliştirmeleri yapması gerekiyordu. Hatırlıyorum, her geliştirmeyi yaptığımda bir başkasını neden almadığımı kendi kendime sorgulayıp, çok fena dayak yiyeceğimden korkarak oyuna devam ediyordum" diyor Levine. "Yeni ve modern oyunlara has birçok hoşluk var ama eskiden kalma bazı heyecanları da geri getirebileceğimizi düşündük." Bu yüzden Irrational ekibi, oyunun çok zor bir versiyonunu yapmak yerine, oyundaki kararlarımızın çok önemli sonuçlara neden olduğu (ve doğru kararların oyunu nispeten kolaylaştıracağı) bir mod hazırlamaya karar vermiş. Elbette bu zor kararların neler olacağı ve neleri değiştireceği konusunda bir fikrimiz yok, mümkünse oyunu bizzat oynayana kadar da olmasın istiyoruz. Çünkü Infinite, basmakalıp bir hikâyeyle gelip tüm cevherini oynanışa saklayan FPS'lerden değil, oynadıkça açılacak hikâyesi, kafa karıştıran tespitleri, karşımıza çıkaracağı sürprizleriyle esas anlamına kavuşacak. O gün gelmeden her şeyi öğrenip sizin de kendimizin de oyun zevkini berbat etmek, isteyebileceğimiz son şey olurdu.
***-SERPİL & HAKAN***











Irrational ekibi, oyunun çok zor bir versiyonunu yapmak yerine, oyundaki kararlarımızın çok önemli sonuçlara neden olduğu (ve doğru kararların oyunu nispeten kolaylaştıracağı) bir mod hazırlamaya karar vermiş.

ÇIKIŞ TARİHİ
2012 sonu

PLATFORMLAR
PS3

PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ
Düşük



"Ben Bu Filmi Görmüştüm" –Will Smith

# THE LAST OF US

Yıl sonu elimize geçen bir ganimetti **The Last of Us**. Her ne kadar Sony oyunun duyurusunu ilerleyen zamanlarda yapma niyetinde olsa da, oyun hakkındaki bilgilerin ve fragmanın saklı olduğu tablet PC'nin bir uçakta unutulması sonrası bu sırrı daha fazla saklamak istemedi. Uncharted oyunlarını PS3'ün vazgeçilmezleri arasına sokan *Naughty Dog*'un bu yeni oyunu, ezber bozacak özelliklere sahip.

Tamamen oyun içi görüntülerinden oluşan fragmanda Joel ile Ellie'nin ufak bir hayatta kalma savaşına tanık oluyorduk. 14 yaşındaki kızı Ellie'nin üzerine titreyen babası Joel, her ne kadar yaşadığı şehir cehenneme dönse de soğukkanlılığını yitirmiyor. Ellie de boyuna ve yaşına bakmadan aklını kullanarak tehlikelerin üstesinden geleceği izlenimi veriyor. Videonun geçtiği döneme bakılırsa baba ve çocuğu, bu potansiyel "ölme" tehlikesine çoktan alışmışlar.

## "KAFANI PATLATIRIM SENİN"

Bir belgeselde, etraftaki canlılara bulaşan asalak ve tehlikeli bir mantarın onlar üzerindeki etkilerini görüp etkilenen stüdyo, bu fikri oyunlarına taşıyor. Fakat The Last of Us'da etkilenenler böcekler değil, insanlar oluyor ve böylece mantarın bulaştığı insanlarla diğerleri arasında bir ölüm kalım savaşı başlıyor. Dünya nüfusunun büyük bir bölümünün salgından etkilendiği belli. Biz de baba, kız olarak sadece hayatta kalmaya çalışıyoruz. Kahramanlık yapmak (en azından şu ana kadar gelen bilgiler arasında) yok. Şöyle bir benzetme yapabiliriz örneğin: Eğer Uncharted Indiana Jones filmlerinin oyunuysa, The Last of Us da *The Road'un oyunu* olabilir (eğer The Road'u hâlâ izlemediyseniz, hemen izleyin lütfen!).

Oyunda bir online mod bulunmayacak. Naughty Dog senaryosuna çok güveniyor ve tamamen kurgu odaklı, karakter bazlı hikâyesiyle oyuncuların kalbini kazanma niyetinde. Uncharted 3'te harika bir hikâye ve soluksuz oynanış bulunuyordu ama online multiplayer moduyla yaşamaya devam ediyor. The Last of Us ise bu metodu kullanmayacak. Yaratılacak olan kıyamet sonrası evren, gerçekçi dokular ve içerisine konulan karakterler, birbirleriyle olan ilişkiler, sinematik anlatım tarzı... derken unutulmaz bir tecrübe sunacak The Last of Us. *Tecrübe* kelimesini bizim kadar oyunun yapımcıları da kullanıyor çünkü tüm bu iletişim kanalları birleşince konu "video oyunu"ndan çıkıp çok ayrı bir boyuta dönüşecek. Elbette bu konuda The Last of Us bir ilk değil ama PS3'ün en önemli yapıtları arasına girmesi için yeterli bir malzeme. Hele ki PS4'ü andığımız şu sıralarda.

## YENİ NESİL ÖNCESİ SON SENFONİ

Aklınıza şey gelmesin "Yeni *bir Uncharted oyunu yapılmıyor, onun yerine The Last of Us yapılıyor!*" Hayır, vaziyet bu değil. Stüdyo şu anda ikiye bölünmüş durumda ve bir taraf Uncharted ile uğraşıyor (yeni oyun mudur, Uncharted 3 DLC'leri midir, neyse artık). Oynanış tarzı TPS olsa da Uncharted alışkanlığı bu noktada sona eriyor. Oyun koyu bir survival-horror rengi taşıyor. Hem de bol bol araştırma yapmanız, ilerlemek için pek çok materyali bir araya getirmeniz gereken cinsten. Bol silah, bol cephaneyi anca rüyanızda görürsünüz. Zaten derdimiz *kurşun* da olmayabilir. "Bir kaşık su bulsak da boğulsak" derseniz şaşırmayın. The Last of Us için "şu oyuna benziyor" demek isterdik ama şu aşamada benzetecek bir oyun aklımıza gelmiyor; biz de daha fazlasını bilmiyoruz inanın ki. Ama verilen ipuçlarına ve Naughty Dog'un son marifetlerine bakarsak The Last of Us beklentileri karşılayacak hatta unutulmaz oyunlar arasına girebilecek, muhtemelen de bir serinin başlangıcı olacak güce sahip. ***-VOLKAN TURAN***

**ŞEYTANIN AVUKATI - SERPİL**

*Biliyorum biliyorum, Naughty Dog yaparsa mükemmelini yapar... Ama bir düşünün, bu ekibi kusursuz yapan şey, uyum içinde çalışan büyük bir kadro olması değil miydi? Şimdi ikiye bölünerek iki ayrı oyuna çalışıyorlar ve bu, büyüyü bozabilir.*









**OGZ'nin Kristal Küresi**

*Büyük firmaların "bakın biz nasıl süper gamification (gerçek hayatı oyunlaştırma) yapıyoruz" masallarını dinleyeceğiz.*

**ÇIKIŞ TARİHİ**
28 Şubat

**PLATFORMLAR**
PS3, 360

**PATLAK ÇIKMA İHTİMALİ**
Var

*MELEĞİN KANKASI - SİNAN*
*Ühü, benden başka bu oyunu bekleyen, seven kimse yok! Ama çok şahane bir oyun olacak ya, valla bak!*




# BINARY DOMAIN

## Etle Makine Arasındaki Farkın Yokoluşu

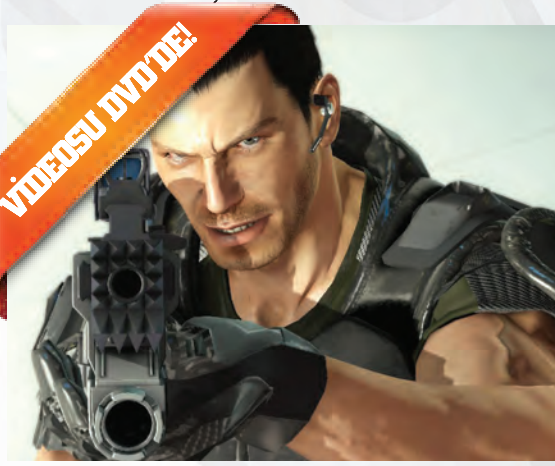
Hiç kimsenin radarında olmayan bu oyunu ben neden heyecanla bekliyorum? Belki "az bilinir, gizli bir cevher" olmasından, oyun iyi çıkarsa "ben keşfettim bunu!" diye böbürlenmek istediğimden, belki işlediği "makinaların da yaşama hakkı vardır" teması yüzünden. Bilemiyorum. Ama Binary Domain'i, geçen E3'te, kıyıda köşede bir yere tıkıldığı SEGA standında bulup, inatla denediğim yarım saatlik süre içinde, bir şeylerin ışığını gördüm onda.

Binary Domain'i standart "Gears of War" klonlarından ayıran en önemli özelliği, sesli iletişim. "*Her oyunda kulaklık mikrofon kullanıyoruz, ne var ki bunda?*" diyenleri sazan kontenjanından şu kovaya aldıktan sonra cümleme devam ediyorum: Mikrofon aracılığıyla yapay zekâyı yönetiyorsunuz. 4 kişiden oluşan bir takımınızı sesli olarak yönetebiliyorsunuz (normal gamepad'le de emir verebiliyorsunuz). Yapay zekânın tanıdığı 100'e yakın komut ve cümle var, ki bunların hepsi savaşla ilgili değil. Takımdaki tek güzel bayana "seni seviyorum" dediğinizde alacağınız tepki, onun size karşı bakışına göre değişiyor. Bu komutları tam olarak nasıl söyleyeceğinizi öğrenmeniz için bir Tutorial bile koymuş adamlar.

NPC dostlarınız ise verdiğiniz komutlara her daim uymuyorlar. Tıpkı bir rol yapma oyunu gibi, size karşı bakış açılarına göre gerçekçi bir şekilde davranıyorlar. Diyelim ki dar bir ara sokakta sıkıştınız, tam karşıdan sizi kabak gibi gören bir sniper var. Aranızın iyi olduğu bir takım arkadaşına "beni koru" komutu verdiğinizde siperden çıkıp ateş açarken, bir başkası "ölmeye niyetim yok benim!" diyebilecek.

Binary Domain'de robotlara karşı büyük bir savaş veriyorsunuz, ama giderek insansı özellikler ve canlı olduklarına dair zekâ belirtileri gösteren robotlarla ilgili vermeniz gereken çok zorlu kararlar olacak. Bu durumların bazılarını çatışmalarda, bazılarını ise oyunun hikâye akışında vereceğiniz kararlarda yaşayacaksınız. Ufak bir çocuğu "oğlum" diye koruyan ve kendisinin robot olduğunu bilmeyen, kabul etmeyen bir canlıyı, gözünüzü kırpmadan vurabilir misiniz? Peki ya eğer aynı robot, elinde silahla bir takım arkadaşınızı tehdit ediyorsa? Hadi vurdunuz, yere düşen silahı alan küçük çocuk titreyen elleriyle size nişan aldığında ne yapacaksınız?

Bu tür anlar yaşatmayı vaat ettiği için Binary Domain'i büyük bir heyecanla bekliyorum! Ve şahane bir oyun çıkarsa da "ben keşfettim bu oyunu!" deme hakkımı saklı tutuyorum! ***-SİNAN AKKOL***



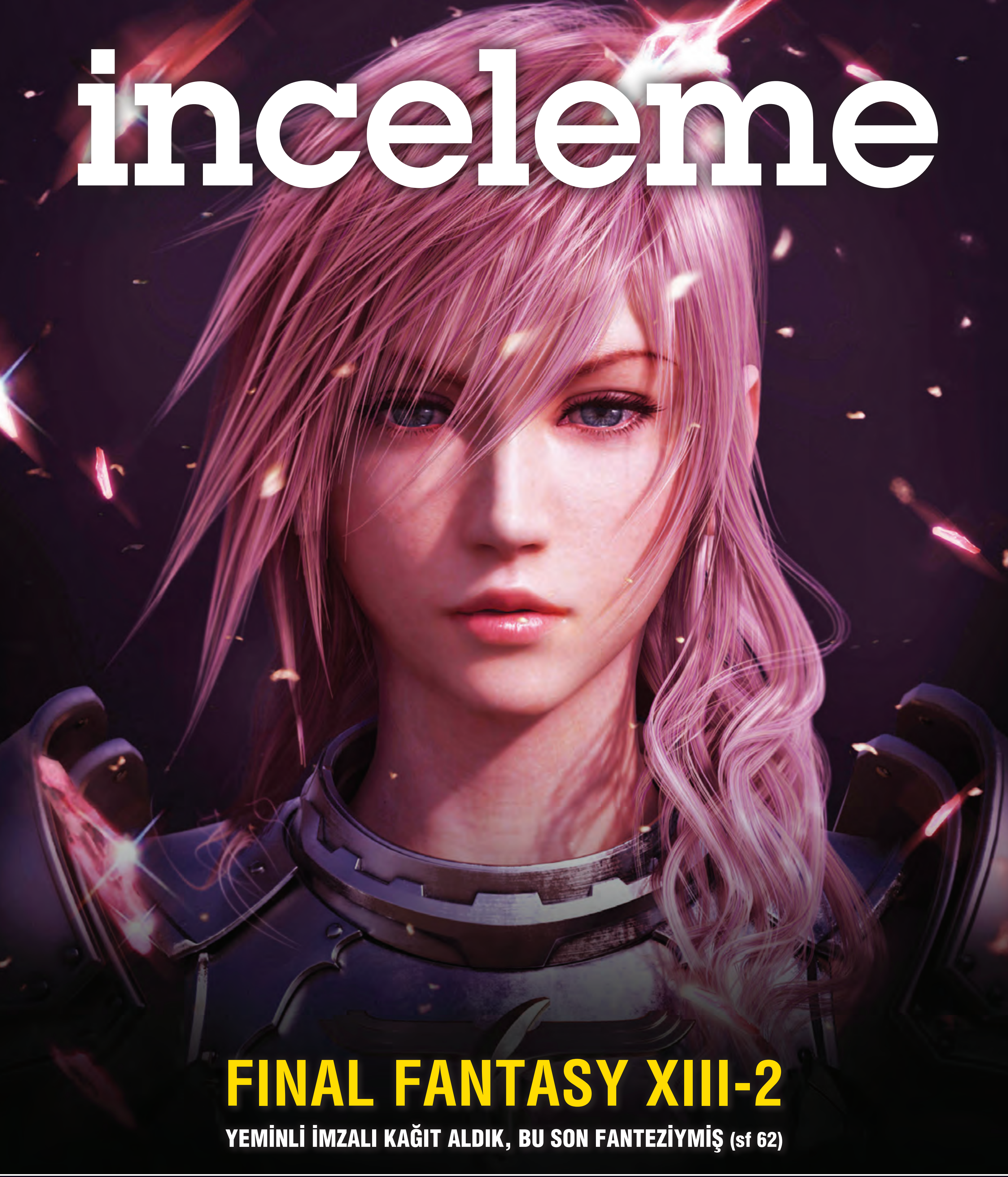

## 2012'nin Tüm Oyunları

| Nedir? | Ne Tür? | Kime? | Ne Zaman? | Potansiyel? |
|---|---|---|---|---|
| Aliens Colonial Marines | FPS | PC, PS3, 360 | Yıl sonu | 8.0 üzeri |
| Anarchy Reigns | Aksiyon | PS3, 360 | 6 Temmuz | 7.0 üzeri |
| Asura's Wrath | Aksiyon | PS3, 360 | 24 Şubat | 7.0 üzeri |
| Armored Core 5 | Aksiyon | PS3, 360 | 23 Mart | 7.0 üzeri |
| Army Corps of Hell | Aksiyon | PSVita | 22 Şubat | 6.0 üzeri |
| Beyond Good & Evil 2 | Aksiyon | PC, PS3, 360 | Çıkmaz | 9.0 üzeri |
| Borderlands 2 | FPS | PC, PS3, 360 | Yaz | 9.0 üzeri |
| Brothers in Arms: Furious 4 | FPS | PC, PS3, 360 | Yaz | 7.0 üzeri |
| Counter-Strike: Global Ops | FPS | PC, PS3, 360 | Yaz | 7.0 üzeri |
| Darksiders 2 | Aksiyon | PC, PS3, 360 | Belli değil | 8.0 üzeri |
| Devil's Third | Aksiyon | PS3, 360 | Belli değil | 7.0 üzeri |
| DIRT Showdown | Yarış | PC, PS3, 360 | Belli değil | 9.0 üzeri |
| Dishonored | FPS | PC, PS3, 360 | Belli değil | 8.0 üzeri |
| Doom 4 | FPS | PC, PS3, 360 | Belli değil | 8.0 üzeri |
| Dragon's Dogma | Aksiyon | PS3, 360 | Belli değil | 7.0 üzeri |
| Dust 514 | FPS | PS3, 360 | Belli değil | 6.0 üzeri |
| Fable: The Journey | Aksiyon | 360 | Belli değil | 6.0 üzeri |
| FarCry 3 | FPS | PC, PS3, 360 | Belli değil | 8.0 üzeri |
| FIFA Street | Spor | PS3, 360 | Yaz | 7.0 üzeri |
| Faster Than Light | Strateji | PC | Belli değil | 7.0 üzeri |
| Game of Thrones RPG | RYO | PC, PS3, 360 | Belli değil | 6.0 üzeri |
| Ghost Recon Future Soldier | Aksiyon | PC, PS3, 360 | Belli değil | 7.0 üzeri |
| Gotham City Impostors | FPS | PC, PS3, 360 | Belli değil | 7.0 üzeri |
| Halo 4 | FPS | 360 | Belli değil | 9.0 üzeri |
| I Am Alive | Aksiyon | PS3, 360 | Mart | 6.0 üzeri |
| Inversion | Aksiyon | PC, PS3, 360 | 10 Şubat | 6.0 üzeri |
| Kid Icarus Uprising | Aksiyon | 3DS | Belli değil | 8.0 üzeri |
| Kinect Star Wars | Aksiyon | 360 | Belli değil | 6.0 üzeri |
| K.H. 3D: Dream Drop Distance | RYO | 3DS | Belli değil | 8.0 üzeri |
| Kingdoms of Amalur Reckoning | RYO | PC, PS3, 360 | 10 Şubat | 7.0 üzeri |
| Kingdom Under Fire 2 | Aksiyon | PC, PS3, 360 | Belli değil | 6.0 üzeri |
| Last of Us | Aksiyon | PS3 | Belli değil | 8.0 üzeri |
| Luigi's Mansion 2 | Aksiyon | 3DS | Belli değil | 8.0 üzeri |
| Mass Effect 3 | RYO | PC, PS3, 360 | 9 Mart | 9.0 üzeri |
| Max Payne 3 | Aksiyon | PC, PS3, 360 | 18 Mayıs | 8.0 üzeri |
| Metal Gear Rising: Revengeance | Aksiyon | PS3, 360 | Belli değil | 8.0 üzeri |
| Metro Last Light | FPS | PC, PS3, 360 | Belli değil | 8.0 üzeri |
| Microsoft Flight | Simulasyon | PC | Belli değil | 8.0 üzeri |
| NeverDead | Aksiyon | PS3, 360 | 2 Şubat | 7.0 üzeri |
| Neverwinter | RYO | PC | Belli değil | 5.0 üzeri |
| Ni No Ku Ni: Wrath of the White Witch | RYO | PS3 | Belli değil | 8.0 üzeri |
| Ninja Gaiden 3 | Aksiyon | PS3, 360 | 23 Mart | 8.0 üzeri |

| Nedir? | Ne Tür? | Kime? | Ne Zaman? | Potansiyel? |
|---|---|---|---|---|
| Of Orcs and Man | RYO | PC | Belli değil | 6.0 üzeri |
| Overstrike | Aksiyon | PS3, 360 | Belli değil | 7.0 üzeri |
| Planetside 2 | DVO | PC | Belli değil | 7.0 üzeri |
| Prey 2 | FPS | PC, PS3, 360 | Belli değil | 6.0 üzeri |
| Prototype 2 | Aksiyon | PC, PS3, 360 | 24 Nisan | 7.0 üzeri |
| Quantum Conundrum | Bulmaca | PC, PS3, 360 | Belli değil | 8.0 üzeri |
| Rainbow Six: Patriots | FPS | PC, PS3, 360 | Belli değil | 8.0 üzeri |
| Resident Evil: Operation Racoon City | Aksiyon | PC, PS3, 360 | 23 Mart | 6.0 üzeri |
| Resident Evil 6 | Aksiyon | PC, PS3, 360 | 20 Kasım | 8.0 üzeri |
| Ridge Racer Unbounded | Yarış | PC, PS3, 360 | 2 Mart | 6.0 üzeri |
| Risen 2: Dark Waters | RYO | PC, PS3, 360 | 27 Nisan | 7.0 üzeri |
| Ryse | Aksiyon | 360 | Belli değil | 7.0 üzeri |
| Secret World | DVO | PC | Belli değil | 6.0 üzeri |
| Silent Hill: Downpour | Aksiyon | PC, PS3, 360 | 23 Şubat | 7.0 üzeri |
| Silent Hill: Book of Memories | Aksiyon | PSVita | 8 Mart | 7.0 üzeri |
| Shogun 2: Total War - Fall of Samurai | Strateji | PC | 1 Mart | 8.0 üzeri |
| Sniper Elite V2 | FPS | PS3, 360 | 4 Mayıs | 7.0 üzeri |
| Sniper: Ghost Warrior 2 | FPS | PC, PS3, 360 | 16 Mart | 6.0 üzeri |
| Sorcery | Aksiyon | PS3 | Yaz | 7.0 üzeri |
| Soulcalibur V | Dövüş | PS3, 360 | 3 Şubat | 8.0 üzeri |
| Southpark RPG | RYO | PC, PS3, 360 | Belli değil | 8.0 üzeri |
| Spec Ops: The Line | Aksiyon | PC, PS3, 360 | Belli değil | 6.0 üzeri |
| SSX | Spor | PS3, 360 | Aralık | 9.0 üzeri |
| StarCraft II: The Heart of the Swarm | Strateji | PC | Belli değil | 9.0 üzeri |
| Starhawk | Aksiyon | PS3 | Belli değil | 7.0 üzeri |
| Street Fighter X Tekken | Dövüş | PS3, 360 | Belli değil | 8.0 üzeri |
| Syndicate | FPS | PC, PS3, 360 | 24 Şubat | 8.0 üzeri |
| Tekken X Street Fighter | Dövüş | PS3, 360 | Belli değil | 8.0 üzeri |
| TERA | MMO | PC | Belli değil | 7.0 üzeri |
| The Darkness 2 | FPS | PC, PS3, 360 | 10 Şubat | 8.0 üzeri |
| Thief 4 | Aksiyon | PC, PS3, 360 | Yıl sonu | 9.0 üzeri |
| Torchlight 2 | RYO | PC | Yaz | 8.0 üzeri |
| Transformers: Fall of Cybertron | Aksiyon | PS3, 360 | Belli değil | 7.0 üzeri |
| Twisted Metal | Aksiyon | PS3 | 15 Şubat | 8.0 üzeri |
| Uncharted: Golden Abyss | Aksiyon | PSVita | 22 Şubat | 8.0 üzeri |
| Wargame European Escalation | Strateji | PC | Belli değil | 8.0 üzeri |
| W. 40K Dark Millennium Online | DVO | PC | Belli değil | 8.0 üzeri |
| Warlock: Master of the Arcane | Strateji | PC | Belli değil | 6.0 üzeri |
| Wipeout 2048 | Yarış | PSVita | 22 Şubat | 8.0 üzeri |
| World of Warcraft: Mists of Pandaria | DVO | PC | Belli değil | 8.0 üzeri |
| XCOM: Enemy Unknown | Strateji | PC, PS3, 360 | Yıl sonu | 8.0 üzeri |
| Yakuza of the End | Aksiyon | PS3 | Bahar | 7.0 üzeri |


Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:
eskisayi.oyungezer.com.tr

# inceleme



## FINAL FANTASY XIII-2

**YEMİNLİ İMZALI KAĞIT ALDIK, BU SON FANTEZİYMİŞ** (sf 62)

### bu ayın gezilesi oyunları





PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **105. sayfaya** davet ediyoruz.




## NİYE YANMIYOR BU ÇAKMAK? -ÖMER AKDAĞ

**SİZİ BİLMEM AMA BEN** survival-horror türündeki oyunların çoğundan hazzetmez durumdayım. Bunun suçunu da büyük ölçüde oyun stüdyolarına atıyorum. Haksız mıyım; bir miktar karanlık atmosfer, rahatsız birkaç ses efekti, biraz da kan koyulunca her şey bitiyor zannediyorlar. Halbuki bu tür için, mesela başrolde oyuncunun umursayacağı bir karakter olması, hiçbir türde olmadığı kadar önemlidir. Aynı şekilde, atmosferi yalnızca ses efektleri ve ışık-gölge oyunlarıyla oluşturmaya çalışmak yerine oyunun kendisine ait bir ton yaratılmaya çalışılsa sonuç bambaşka olabilir. Kısacası her yaratıcı işte olduğu gibi öncelikle işe karşı bir heyecan duyulması, bir mükemmelleştirme isteği olması gerekir ki Afterfall'da ben şahsen pek bunları hissedemedim.

### ZIT TOKAJ

III. Dünya Savaşı'nın ve Day Zero'nun üzerinden 20 yıl geçmiştir. İnsanlığın kalan kısmı yeraltı sığınaklarında, ağır psikolojik sendromlar eşliğinde yaşamaktadır. Biz de, bu hastaların psikoloğu olmasına rağmen kendisi de sendrom kurbanı olan Albert Tokaj'ın rolündeyiz. Oyunun hikâyesini, "bir şeyler ve de bir şeyler olur ve birileri bize saldırmaya başlar" şeklinde özetleyebilirim... Doğrusu kötü sunum nedeniyle uzunca bir süre ne olup bittiğini pek anlayamadım, zerre de umrumda olmadı hani. Mevzu sonlara doğru biraz biraz sarmaya başladı ama artık çok geçti...

Hikâye demişken ara sahneler için birkaç cümle sarf etmem şart. Arkadaş, çok kötü oyun oynamışlığım da var aslında ama bu kadar kötü ara sahneler görmedim ben. Kim neyi neden yapıyor anlayamıyorsunuz bir kere. Sonra diyelim bir boğuşma sahnesi var, kamera yönetimi sağ olsun o sırada arkadaki duvarı izliyor olabilirsiniz. Rezil yazılmış repliklere hiç girmeyeyim. Ama yine de bence en kötüsü karakterlerin vücut hareketleri. Acayip takıldım o konuya. Bir insan karşısındakiyle konuşurken neden fireball hazırlar gibi hareketler yapar ki? Hele şu karakterlerin omuriliğinin olmaması durumu... Anlamsızca sallanan kafalar... Of of of... Bence hiç olmasalardı, ekranda bir sayfa belirse, az önce şu oldu bu oldu diye anlatsa daha iyi olurdu.

### BURASI KÖTÜ BİR ŞEYLER KOKAJ

Bir oyunda bazı şeylerin kötü olmasını bir yere kadar anlayabilirim. Mesela oynanış kötü olabilir. Olabilir yani, yapamamışsınızdır. Ya da ne bileyim uzun parçalar besteleyemediğinizden müzikleriniz kendini çok tekrar ediyordur. Olabilir. O da apayrı yetenek isteyen bir şey sonuçta. Ama dostlar, bazı şeylere anlam vermekte de zorlanıyorum. Mesela etrafta bir düşman peydah olduğunda neden bangır bangır müzik çalmaya başlıyor? Bu oyun gerilim türünde değil miydi? Oyuncuya saldırıya uğrayacağını davullarla zurnalarla haber vermek esas meseleyi baltalamıyor mu? Ya da kimse dememiş mi ki "Abilerim şu Tokaj'i seslendirmek için neden ta Hint dağlarına kadar gidip meditasyonun ortasındaki adamı zorla getirdik?" Hiç mi, 1 gram dahi mi inandırıcı seslendirme yapamaz insan? Bu ve bunun gibi anlam veremediğim sayısız soru oyun boyunca kafamda döndü durdu.

Oynanış diye de bir şey var sahi. Uzatmak gereksiz, oyundaki olmamış şeylerin başında oynanış geliyor. Ne yakın dövüş ne de ateşli silahlar dinamik, keyifli ya da zorlu, gerilimli bir hissiyat sunabiliyor. Bunun dışında oyun oldukça uzun ama bu dolu bir uzunluk değil maalesef. Şu noktadan bu noktaya gidip iki adamla dövüş, sonra bu noktadan bir diğerine gidip üç adam daha kes, sonra bir ara sahne izle şeklinde fazlaca çizgisel ve uyutucu bir rutine tıkılıp kalıyor insan.

Gönül isterdi ki *Fallout* hayranı birkaç hevesli arkadaşın bir fan projesi olarak başlattığı, ticari bir oyuna sonradan dönüşmüş Afterfall: InSanity hakkında daha pozitif şeyler yazabileyim. Ancak benim hissettiğim kadarıyla yapımcı ekip yolun yarısında kendi yaptığı işten sıkılmış. O nedenle Afterfall'u çok daha güzel olabilecekken potansiyeli harcanmış bir proje olarak hatırlayacağım sadece. Kalan sağlar bizimdir.






→ **Tür:** Survival horror → **Yapım:** Intoxicate Studios → **Dağıtım:** Nicolas Entertainment → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** Gamersgate (35$) → **Yaş Sınırı:** 18 → **Dahası İçin:** http://tinyurl.com/88nqeqv

### EN GÜZEL YERİ

Esc tuşuna bastığınızda sizi karşılayan harika müziği dinlediğiniz birkaç dakikalık kısa süreç.

Fallout: New Vegas > Dead Space > Afterfall: InSanity



>


>


### NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Post-apokaliptik atmosfer ✔ Menüde çalan müzik
✖ Oynanış ✖ Hikâye kurgusu ve aktarımı ✖ Karakterler
✖ Seslendirmeler ✖ Animasyonlar

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★☆☆ |
| Hikâye | ★☆☆☆☆ |
| Atmosfer | ★★★☆☆ |
| Eğlence | ★★☆☆☆ |
| İçerik Zenginliği | ★☆☆☆☆ |
| Multiplayer / Online | |
| Ses / Müzik | ★★★☆☆ |

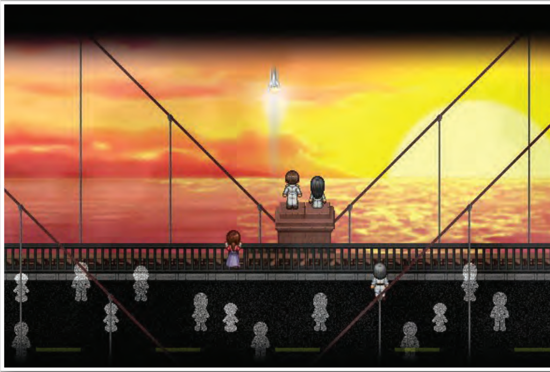
Hem survival horror hem aksiyon olmaya çalışmış, en sonunda uyku ilacı olmuş.

**4,9**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

PC





## AŞK HER YERDE, GÖÇ HER MEVSİM -B. EMRE ÜLGEN

# To the Moon

**BU DÜNYALAR GÜZELİ OYUNU** 1,5 ay önce bitirdiğimde, *To the Moon*'un oyuncunun kalbine iğnelediği soruların en can alıcısı olan "hayatınızda bir anı değiştirme şansınız olsaydı hangisini değiştirirdiniz?" sorusuna belirgin bir yanıt bulamamış, almış olduğum hiçbir karardan pişmanlık duymayışımın hafifliğiyle masadan kalkmıştım. İşte o andan tam 1,5 ay sonra bu yazıyı, herkesin pijama terlik oturduğu bir okuma salonunda, elde kaleme alıyorum ve o an hangi an olmalıymış şimdi çok iyi biliyorum.

### BİRAZ ÇOCUK KALSAYDIM

Oyunun mutsuz anlardan mutlu hatıralara, sonra yine kötü anılara dönmesine benzer bir şekilde, şimdiki bedbin -ve tüysüz- halimden *To the Moon*'u oynamaya başladığım mesut ana dönecek olursam oyun, Sigmund Company için çalışan Dr. Eva Rosalene ve Dr. Neil Watts'ın, ölüm döşeğinde olan Johnny'nin malikânesine gelmesiyle başlıyor. Bu iki lafazan doktor, tahminimizin aksine Johnny'nin sağlık durumunu kontrol etmeye değil, Johnny'nin kendileriyle yapmış olduğu anlaşma gereği son arzusunu yerine getirmek üzere geldiklerini söylüyorlar. Johnny'nin son dileği ise bu anlaşmanın kendisinden de acayip; aya gitmek. Fakat Johnny'nin hafızasıyla oynayacak bir makine marifetiyle bu dileğin gerçekleşebileceğini ve eğer Eva ile Neil başarılı olabilirlerse, hayalinin gerçekleştiği hissine kavuşan Johnny'nin huzur içinde ölebileceğini öğreniyoruz.

*Eternal Sunshine of Spotless Mind*'ı anımsatan bu açılış bitmeden ilk sorun ortaya çıkıyor. O da şu ki, Johnny neden aya gitmek istediğini bilmiyor. Eva ve Neil ise Johnny'in isteğinin sebebini bilmedikleri sürece hayatındaki hangi noktaları, nasıl değiştirmeleri gerektiğini bilemeyeceklerinden Johnny'nin hatıralarında geriye doğru bir yolculuğa çıkıyorlar. Bu fantastik girizgahtan bilimkurgu bir hikâye çıkacağını sanan saftorik bizlerse o andan itibaren aşk, aile, arkadaşlık ve ölüme dair, hırpalayıcı olabilecek denli gerçekçi bir öykünün kalbine doğru sürükleniyoruz.

*To the Moon*'un başat öğesi olan hikâyesi öyle kudretli ki, oynanışının "etkileşimli roman" diyebileceğim denli zayıf olduğunu şu yazının başına oturana değin nerdeyse ayrımsamadım. Oyunun yazarı ve yönetmeni olan Kan Gao'nun edebi dehası sayesinde, geriye doğru anlatılıyor olmasının karmaşıklığına ve zorluğuna rağmen öykü, merak unsurunu bir an olsun yitirmeyip devamlı yükselerek akıyor ve en nihayetinde, tüm parçaların fevkalade bir incelikle bir araya gelmesinin ardından tamamlanıyor. Kurgunun sağlamlığının yanısıra duygusal temalar da can acıtıcı bir gerçeklik duygusuyla yansıtılıyor. *To the Moon*'u oynayan herkesin, kendi hayatında böyle bir deneyimi yaşamış olsun ya da olmasın, mutsuz bir evliliğin görmezden gelinemeyen mutsuzluğu, hastalığın getirdiği uzaklaşma hissi, bir kaybın yıkıcı boşluğu gibi duyguların çıkışsızlığını duyumsayacağını sanıyorum. Böylesi ağır konuların zorlayıcı hüznü oyunda, kontrol edeceğimiz Eva ve Neil'in neşesiyle dengeleniyor. Türkiye'de çalışan iki devlet memuru olduklarından şüphelendiğim bu iki doktor (hep bir "bitse de gitsek" havasındalar zira) durmadan kedi köpek gibi didişiyorlar ama sonuç olarak birbirinin zayıf yanlarını bilen kişilerin çekişmesi gibi dinlemesi çok keyifli diyaloglar ortaya çıkıyor.



Fakat ne yazık ki bu iki dalgacı doktorla yapabilecekleri sıkılabilir ama daha önce de belirttiğim gibi muazzam hikâyesi ve popüler kültür referanslarıyla dolu canlı anlatımı sayesinde (örneğin Neil bir hatıra bağlantısına aduket atmaya çalışıyor bir keresinde) bu eksiklik nerdeyse hissedilmiyor. *To the Moon*'un bence tek kusuru oyunun sonlarına doğru çıkan tuzaklardan kaçıp, zombileri vurduğumuz ve oyunun o ana kadarki akışına hiç uymayan aksiyon kısımları. Bu bölümler istediğini yapmak adına kendi bildiğini okuyan bir oyun için cesaretsizce geldi bana.

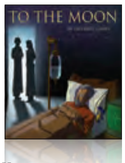
→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Freebird Games → **Dağıtım:** Freebird Games → **Dijital İndirme:** Freebird Games (12$)
→ **Sistem:** Ekonomik → **Daha Fazlası İçin:** freebirdgames.com/to_the_moon/

### EN GÜZEL YERİ

Oyunun sürprizlerini bozmamak adına açık vermeyeceğim ama oyunun sonlarına doğru River'ı yeniden ve aniden gördüğümüz sahne, birbirinden güzel anlarla dolu bu 5 saatlik oyundan aklıma ilk gelen sahne. Ben gördüğümde hemen şöyle dedim: Aaaaaaşk bek-le-mez.

Gemini Rue > To the Moon > Black Mirror II







### NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Tek başına bile bu oyunu unutulmaz kılacak denli güzel, yalın, naif hikâye
- ✓ Mükemmel kurgu ve diyaloglar
- ✗ Oynanış öğelerinin azlığı ✗ Son bölümdeki gereksiz aksiyon

Böylesi başına buyruk bir oyunda en son ilgilenilmesi gereken yer olan teknik detaylara gelecek olursak... Ekran görüntülerinden anlayabileceğiniz gibi 16-bit oyunlar görselliğinde tasarlanmış ancak bu basit grafiklerle bile yüz ifadelerini anlatabilecek kadar detaylı görünen, seslendirmeleri olmayan fakat naif ve hüzünlü müzikleriyle her duygusal durumu vurgulamaya mahir, teknolojiden çok daha güçlü numaraları olan bir oyun elimizdeki.

### ELİNDEN SU İÇSEYDİM

Çok sevdiğim kişilerin yanlarında, onların ışıyan güzellikleri karşısında kendimi çirkin bulmama benzer bir hisle, *To the Moon*'un yazısının sonuna kendi sulandırılmış acıklı romantizmimi yakıştıramadım. Bu yüzden oyunun bende bıraktığı buruk izlenimlerin hüznüne eş bir şiirle, -bambaşka ve çok daha hüzünlü bir hikâyenin kahramanı olan- Metin Altıok'un "Geriye Kalan"ından bir alıntıyla yazıyı kapatıyorum. Sonrasında pijamalarımın altında sırıtan botlarımı çıkaracağım, o yanlış karardan bugüne kaç gün geçmiş sayıp duvarıma bir çentik daha atacağım.

*Bir anahtar verdindi bana,*
*Kabaran yüreğimi bilerek.*
*Kullanıp durdum onu gönlümce,*
*Aşkıma kenar süsü diyerek;*
*Aşındırdım dişlerini zamanla.*

*Geriye ben kaldım işte.*

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Hikâye | ★★★★★ |
| Atmosfer | ★★★☆☆ |
| Eğlence | ★★★★☆ |
| İçerik Zenginliği | ★★★☆☆ |
| Multiplayer / Online | |
| Ses / Müzik | ★★★★★ |

Bildiğiniz anlamda bir macera oyunu olmasa da tüm unutulmaz oyunlar gibi sizinle kalacak bir klasik.

**8,8**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

# WITCHER 2, GENİŞLEMEYE DEVAM EDİYOR!

-CAN ARABACI




**CD PROJEKT RED'İ** diğer klasik oyun firmalarından farklı yapan, bir oyunu yayınladıktan sonra "Tamam, bununla işimiz bitti!" dememeleri sanırım. Sürekli "Daha ne ekleyebiliriz?", "Nasıl daha iyi hale getirebiliriz?" sorusunun peşinde koşup oyuncuların yorumlarını toparlarken, bir de bakıyoruz ki koskoca oyunu neredeyse "yeniden yapım" statüsüne sokan ve baştan yaratan yamalarla çıkıyorlar karşımıza. Daha da takdir ettiğim tarafıysa, pervasızca "Oyuna yeni silah sesleri ekledik, 10 dolara hemen satın alıyorsunuz, hadi bakayım!" diyecek hale gelen paragöz firmalara inat, yaptıkları bütün bu devasa değişiklikleri tamamen bedava sunuyor olmaları. Witcher 2.0, yine CD Projekt RED'in bu harika ilkesinin bir ürünü. Yapımcının iddiasına göre ilk Witcher'ın *Enhanced Edition*'ından çok daha geniş bir içeriğe sahip olan Witcher 2.0'a biz de hak ettiği ilgiyi göstermek istedik ve birçok DLC'nin aksine bu sürüme inceleme sayfalarımızda yer açtık...

İlk olarak, bugüne kadar çıkmış olan tüm DLC'leri kapsayan ve uğraştırmadan tekmili birden kuran bir paket Witcher 2.0. Böylece oyuna fazladan zırh ve silahlarla başladığımız gibi, ekstradan "Finishing Move" dediğimiz birbirinden şekilli ölüm animasyonlarına da kavuşmuş oluyoruz. Bu DLC'ler dışında ana menüye ilk girdiğinizde fark edeceğiniz bir "Alıştırma" bölümü de sizi oyuna ısındırmak için yerini almış durumda. Eğer daha önce Witcher 2 oynamadıysanız ya da aradan vakit geçtiği için nasıl oynandığını unuttuysanız (olmaz olmaz demeyin, Arena'ya daldıktan sonraki ilk düşüncem "Nasıl blok yapıyorduk ya?!" oldu maalesef) mini-macera şeklinde tasarlanmış bu Alıştırma bölümünü mutlaka oynamanızı tavsiye ediyorum. Arena bölümüne hikâye olarak ön hazırlık şeklinde tasarlanmış olması, bu bölümü daha da güzelleştiriyor. Ayrıca alıştırmada sergilediğiniz performansa bağlı olarak, oyun size bir zorluk seviyesi tavsiye ediyor. Böylece "Ya, n'olacak ki, en zoru Dark Mode muymuş, onda başlarım ben!" diyip sonra kafanızı duvarlara vurmanızı da engelliyor.

## KARANLIĞIN YENİ RENGİ

Dark Mode demişken, Witcher 2'nin "Zor" modu yeterince zor gelmediyse, ekstra zor olan Dark Mode gerçek anlamda içtiğiniz sütü burnunuzdan getirecek kadar zor. Oyunu en baştan bir kez daha bitirmeniz için gerekli sebebi de veriyor üstelik. Tamamını giymediğinizde çeşitli

## WITCHER NEYMİŞ, ARTIK "EFSUNGER" VAR!

*Witcher 2 Enhanced Edition*'ı dört gözle beklemeniz için bir sebebiniz daha var. Oyunceviri.com ekibinin üstün çabaları sayesinde, Enhanced Edition'la eklenecek olan içerik dahil bütün Witcher 2 deneyimini baştan sona, yüzde yüz Türkçe altyazı desteğiyle oynayabileceksiniz. CD Projekt'in bizzat desteklediği ve resmi olarak oyuna ekleyeceği bu Türkçe destek, umarız ileride Witcher 3 çıktığında en baştan, tamamen Türkçe olarak altyazı ve seslendirme desteği görebilecek olmamızın da habercisidir.


Kim demiş Geralt Fatality yapamaz diye?

penaltılar veren, ama tamamladığınızda inanılmaz güçlü olan üçer adet "Dark" zırh ve kılıç seti, bu zorluğa özel eklenen üç mini görev ve zorluğun her tarafından buram buram yükselen "Karanlık" teması, Witcher 2'ye daha değişik bir tat katıyor.

"O kadar zora gelemem bir anda" diyorsanız endişe etmeyin, yeteneklerinizi sınayacak ve eninde sonunda oynayış stilinizi geliştirmenizi sağlayacak Arena modunda da saatlerinizi harcayabilirsiniz. Oldukça eğlenceli (ya da duruma göre bazen sinir bozucu) olan bu mod, aslında tam olarak adından anlayacağınız işi yapıyor: Sizi bir Arena'ya fırlatıp üzerinize dalga dalga, gittikçe daha da zorlaşan düşmanlar salıyor. Bu düşmanlar bazen insan, bazen de seriye aşina olanların garipsemeyeceği türden acayip yaratıklar oluyor. Bu hayvan irilerinin arasında sizin tek yapmanız gereken ise en son ayakta kalan olmak. Ne kadar da kolaymış değil mi? Bence de değil. Dalgaları ne kadar çabuk temizlerseniz o kadar çok puan kazandığınız bu modda, eğer ölürseniz puan kazanmadan oynamaya devam edebilir ya da en başa dönerek kendinize temiz bir sayfa açabilirsiniz. Peki puan kazanmanın size ne getirisi var? Puanlarınızı sosyal medya platformlarına taşıyarak arkadaşlarınızla karşılaştırabileceğinizi söylesem mesela? Gerçi ben denerken garip bir sorun yüzünden hesabıma giriş yapıp bir türlü puanımı listeye ekleyemedim ama arkadaşlarla kimin daha çok puan yapacağına dair tatlı bir rekabete tutuşma fikri hâlâ çekici geliyor.

Tüm bu ekstra özelliklerin yanında standart bir "yama"dan bekleyeceğiniz düzenlemelere de el atıyor 2.0 versiyonu. Elden geçirilen onca özelliğin arasında özellikle de yeni Arena sistemiyle daha verimli çalışmak için düzenlenmiş dövüş sistemi iyice öne çıkıyor. Kontrollerin daha bir keskin ve hızlı yanıt verdiğini fark ettiğinizde muhtemelen siz de benim gibi daha bir havaya gireceksiniz. Artık bloklamanın (siz de unuttuysanız hatırlatayım, E tuşuydu) Vigor'dan bağımsız olması ve Vigor barınız boşken bile yapılabilmesi, ancak sadece yüzde 50 hasarı bloklayabilmesi oyundaki dövüş stilinizi büyük oranda değiştirmenize neden olabilecek bir değişiklik mesela...

Son gördüğünüzden bu yana daha bir allanıp pullanmış, güzelleşmiş olan Witcher 2, daha önce oynamadıysanız bu sefer kesinlikle bir şans vermeniz için size göz kırpıp duruyor 2.0 güncellemesiyle birlikte. Hazır Steam ve GoG.com'da sık sık indirime giriyorken ve "asıl" *Enhanced Edition* da ufukta gözükmüşken kafanızı *Skyrim*'den biraz kaldırıp ilk defa (ya da bir kez daha) Witcher 2'nin "karanlık" diyarlarında kaybolma vaktiniz gelmiş olabilir...

## "GERÇEK" WITCHER 2 ENHANCED EDITION

Biz 2.0'a bir nevi Enhanced Edition gözüyle bakarken CD Projekt bizi şaşırtarak Xbox 360'a çıkacak Witcher 2 versiyonuyla birlikte PC'lerimizde de yolunu bulacak olan *Witcher 2 Enhanced Edition*'ı duyurdu. Eğer çok büyük bir aksilik olmazsa 17 Nisan'da iki platforma da aynı anda çıkacak olan *Witcher 2 Enhanced Edition*, ilk oyundan da bildiğimiz gibi ayrı bir paket olarak piyasaya çıkacak (oyunu önceden almış olanlar yenilenmiş tüm içeriğe bedava sahip olacak, panik yapmayın!).

Tamamen bu versiyona özel, Aedirn Kralı Demavend'in suikastini içeren bir giriş filmiyle açılacak versiyon (ki bu video an itibariyle yayınlanmış durumda, **http://tinyurl.com/witcher2ee** adresinden izleyebilirsiniz) yeni karakterler, yeni animasyonlar ve ara sahneler ve yeni mekanlarda geçen yeni maceralar içerecek. Loc Muine civarında geçecek olan bu yeni maceraların oyuna birkaç saatlik bir oynanış ekleyeceğini düşünürsek, 17 Nisan'da daha fazla Witcher 2 oynamak için fazlasıyla sabırsızlanıyoruz!

Witcher 2 2.0 > Witcher 2 > Witcher 1

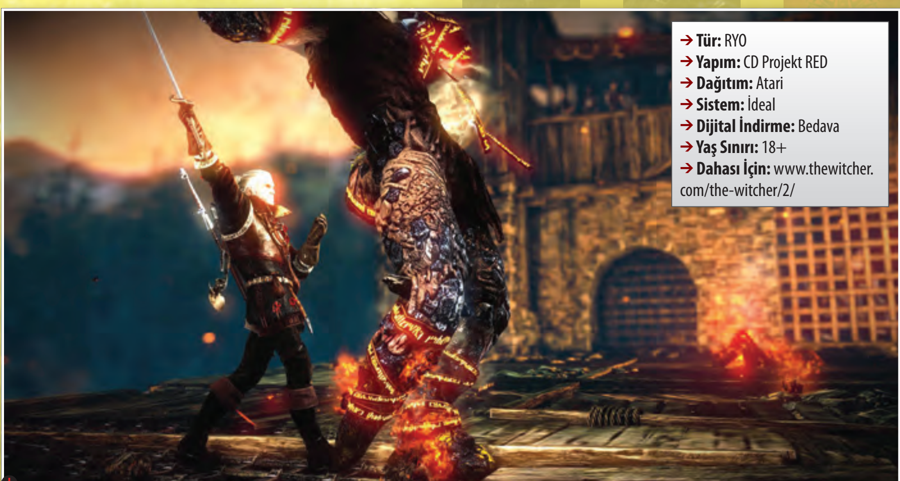




## ARENADA HAYATTA KALMA REHBERİ

Geralt her ne kadar oldukça sağlam dövüş becerilerine sahip bir Witcher olsa da, Arena'da hayatta kalmak onun için bile pek kolay bir iş değil. Neyse ki bu noktada bir kez daha imdadınıza yetişiyorum ve Arena'da saatlerce dayak yiyerek geliştirdiğim taktikleri paylaşarak zafere giden yolun kilidini açıyorum!

> Canınıza susamadıysanız önceki zorlukları iyice bitirmeden "Dark" zorluğunu denemeye hiç girişmeyin bile. Daha ilk raunttan iki darbede ölebildiğinizi görünce hevesiniz kaçar sonra.
> Training ağacında harcayacağınız puanlar bittikten sonra derhal Magic ağacına yönelerek Quen Sign'ını sonuna kadar güçlendirin. Hayatta kalmanız bazen Quen'inizin ne kadar dayandığına ve Vigor sayınıza bağlı olabilir.
> Yuvarlanarak kaçma konusunda uzmanlaştığınızdan emin olun. Bol bol yerlerde yuvarlanacaksınız çünkü.
> Rakiplerinize ne kadar hasar verebildiğiniz de önemli olsa da, öncelikle sizi adam akıllı güçlendirecek zırhları toplamaya bakın, sonra silahlara yumulabilirsiniz.
> Kullanmadığınız, eski ekipmanlarınızı mutlaka satın. Paraya ihtiyacınız olacak.
> Bir dövüşe girmeden önce neyle karşı karşıya olduğunuzu mutlaka öğrenin ve ona göre hazırlık yapın. Karşınıza Wraith'ler çıkacaksa ona göre Wraith'lere fazladan hasar veren yağlardan alıp Silver Sword'ünüze sürün mesela.
> Yine neyle karşı karşıya olduğunuza göre yanınıza sizi tamamlayacak bir yardımcı almak isteyebilirsiniz. Ben genelde düşmanlara karşı diğerlerinden fazla dayanabildiği için Sir Vincent'ı tercih ettim.
> Eğer ölürseniz baştan başlamak yerine oynamaya devam edin, ileri seviyelerde karşınıza neler çıkıyormuş öğrenip taktik geliştirir, sonra "Aa, bu 3 Golem'e karşı napıcam ben?!" diye sürpriz yaşamazsınız hiç olmazsa.



→ **Tür:** RYO
→ **Yapım:** CD Projekt RED
→ **Dağıtım:** Atari
→ **Sistem:** İdeal
→ **Dijital İndirme:** Bedava
→ **Yaş Sınırı:** 18+
→ **Dahası İçin:** www.thewitcher.com/the-witcher/2/

Benim yaptığımı aynen tekrarlıyorsun şimdi abi, kolu ileriye doğru savurup yay çiziyoruz..."

## NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Arena modu çok iyi kotarılmış ✓ Tekrar oynanabilirlik had safhada
✓ Dark Mode ✓ Tamamen bedava!
✗ Dark Mode "zorluğun" hakkını verirken saç baş yoldurabiliyor

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Hikâye | ★★★★☆ |
| Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★★ |
| İçerik Zenginliği | ★★★★★ |
| Multiplayer / Online | ★★★★☆ |
| Ses / Müzik | ★★★★★ |

Witcher 2'niz varsa CD Projekt RED 2.0 ve Enhanced Edition'la paranızın hakkını sonuna kadar veriyor. Eğer yoksa da, durduğunuz kabahat!

**9,1**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PC | PS3



"DUVARLAR ÜSTÜME ÜSTÜME GELİYOR :(" -VOLKAN TURAN

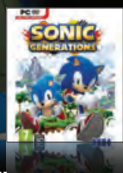
# Sideway: New York

Trine 2



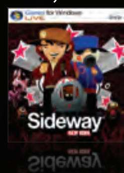
>

Sonic Generations



>

Sideway: New York



**NE İYİ NE KÖTÜ?**

✔ "Duvar" ve graffiti konsepti ✔ Kendini tekrar etmeyen bölümler ✔ Şirin grafikleri ✖ Kamera açısı problemleri var ✖ Ses ve müzikler

**EĞER İMKÂNIM OLSAYDI** ve bir platform oyunu konsepti çıkarmam gerekseydi, düşünme kısmı epey zamanımı alırdı. Çünkü "daha önce denenmemiş bir şey bulmalıyım" diye kendimi zorlardım. Sonuç ne olurdu bilmiyorum ama bulacağım şey asla bir *Sideway: New York* konsepti olmazdı. Yok yani, beğenmediğimden değil, asla aklıma gelmezdi böylesi. Zaten birileri benim bile aklıma gelmeyecek bir şey bulduğuna göre bunun iyi bir fikir olduğunu kabul etmek gerek (oyunu överken kendine de yontan yazar).

## BURAYA ÇÖP ATAN...

*Sideway: New York* bir platform oyunu. "Platform oyunu"nu görünce sanırım aklınızda hemen bir şey şekilleniyor; atlayıp zıplıyorsun, engelleri aşıyorsun işte, ne olacaktı! Ama aklınızda şekillenmeyecek kısmı, oyunun ne tip bir "zemin" üzerinde geçebileceği. 3B bir çevre düşünün; bildiğimiz New York ile pek alakası olmayan graffitiden yapılmış gibi duran sokaklar koyun içine. Yan yana onlarca irili ufaklı bina ekleyin. Evet, "zeminimiz" bu ve oyuna hazırız! Oyuna başlarken "öf çatılardan atla atla nereye kadar" diye çokbilmişlik yapan ben, şehre giriş yapınca hafiften dengemi kaybettim çünkü bu oyunda sadece çatılar değil, duvarlar da zeminimiz.

> **EN GÜZEL YERİ...**
>
> Daha önceden Sideway: New York hakkında bilgisi olmayan birini oyunun başına oturtun ve suratında oluşan "bu oyunda bir sorun var" ifadesini izleyin. Duvarlarda yürüdüğünü anlayıp kendine gelene kadarki halini izlemek çok zevkli olacak!

Spray adındaki kötü karakter tüm arkadaşlarımızı, sevgilimizi kaçırıp bizi iki boyutlu bir dünyaya hapseder. Dünya da yok olma tehlikesiyle karşı karşıyadır. Biz de bu sıkışık dünya içinde kendimize bir çıkış noktası arıyor ve Spray'in planlarını bozmak için didinip duruyoruz. İki boyutlu bir canlı olarak sokaklarda gezemeyeceğimiz için binalar sığınağımız oluyor, ama içlerini değil duvarlarını ve çatılarını kastediyorum. Teorik olarak, bir binanın tüm duvarları arasında geçiş yapma hakkımız var ve her bir alan kendi içinde bir "bölüm" olma özelliği taşıyor. Yan duvarlarda pencere üstleri, yerinden çıkmış tuğlalar, su boruları, kırık tahtalar gibi üzerinde durulabilen alanlar yer alırken çatılarda bacalar, çıkış kapıları, mazgallar vb. öğeler ilerlememize yardımcı oluyor. Oyunun ilk bölümlerinde pek de yetenekli değiliz ama ilerledikçe gayet kullanışlı pek çok yeni harekete kavuşuyoruz. Çift zıplama ve sprey sıkınca beliren platformlar bunların ilkleri. Tabii biz yeni yeteneklere kavuştukça oyun da zorlaşıyor ve giderek tadından yenmez hale geliyor. Spray'in yaratıklarıyla dolu duvarlarda ilerlemek için oyunun verdiği yetenekler de yetmiyor, iyi bir zamanlamacı değilseniz ve dar alanda mini-aksiyon hareketlerini iyi yapamıyorsanız işiniz çok zor. E malum, *Sideway*'in mekanları Konya Ovası gibi değil, ufak ufak duvarlar, bölmeler arasında ilerliyorsunuz tıkış tıkış. Ama işin güzel tarafı, tek bir noktadan girebildiğiniz duvarların çok sayıda çıkışı olması. Hangisinin nereye çıkacağı, girmediğiniz yerde neler kaçırdığınız, bir saattir gittiğiniz sapağın bir çıkmaza varması gibi sorular da oyunun heyecanını artırıyor. Hiçbir şey olmasa, insanı bir çizgi üstünde ilerleme hissinden kurtarıyor. Tüm duvarları açık bina sayısı çok az olsa da, birbirine bağlı 10 bina, ikişer duvardan hesaplayınca bol bol gezilecek yüzey çıkıyor. Keşif ruhunuzu ateşleyecek bonusları falan da katınca bir bakmışsınız oyunun yarısını tek oturuşta bitirmişsiniz.

## GÖZÜNÜ BOYARIM DERKEN CİDDİYDİM!

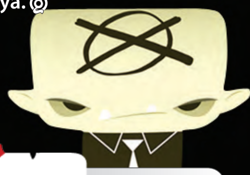
Oynanış, oyun dinamikleri, mekânlar, renkler, konsept gerçekten takdir edilesi ama *Sideway: New York*'un bazı problemleri de yok değil. Öncelikle ana karakterimiz Nox iyi tasarlanmamış; hem dış görünüşüyle hem de karakterini ekrana yansıtma açısından sönük kalmış. Oysa platform türünün oyun karakterleri genelde kült olmaya en yakın karakterlerdendir. Nox bu fırsatı tepmiş. Beni rahatsız eden bir diğer şey oyundaki sesler ve müzikler. Geniş kesim pantolon, garip şapkalar, ses çıkaran aksesuarlar, No-Fear tişörtleri, graffiti sanatçıları filan eyvallah ama o müzikler nedir yahu! Bağımsız bir oyun olsa da kesinlikle çok daha iyisini hak ediyor şu oyun. Seslerin oyunun sonuna kadar kendi tekrar etmesine değinmek bile istemiyorum. Sunumda da ciddi sorunlar var. Ne kadar istesek de konu pek umrumuzda olmuyor, ekstra başarılar mükafatlandırılmıyor, tekrar oynamak için sebep bulma kısmı tamamen kişisel meraklara bırakılmış... Ama bunları görmezden gelip yeniliklere açık bir platform oyunu oynamak istiyorsanız, çakma New York sokaklarının pis duvarlarında elde spreyle ilerlemek cazip geliyorsa, buyrun sofraya.



Duvarlardaki graffitilere dikkat edin. Nereye gitmenizi, gitmemenizi veya bonusların yerini gösterebiliyorlar.

Ve olmazsa olmazlardan bölüm sonu canavarları.





## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Hikâye | ★★☆☆☆ |
| Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★☆ |
| İçerik Zenginliği | ★★★★☆ |
| Multiplayer / Online | |
| Ses / Müzik | ★★★☆☆ |

Benzer platform oyunlarından sıkılmış olanlara hitap ediyor öncelikle oyunumuz! "Hiç de sıkılmadım" diyorsanız stoklarınız bitince göz atın deriz.

**7,6**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Platform/Macera → **Yapım:** Playbrains → **Dağıtım:** Playbrains/SOE → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Steam: (10$)
→ **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** www.playbrains.com/sideway/



## DOĞRU CEVAP KÜP! -ALİ SEZGİN

### EŞSİZ ÇÜNKÜ

**Q.U.B.E. eşsiz bir oyun çünkü Portal'ı andırıyor! Kafanız karışmasın, oyun kesinlikle bir Portal değil ama Portal'da o düşünme dozunu almış oyunculara ilaç gibi gelecek bir yapım. Farklı düşünüp algılamayı destekleyen oyunları kim sevmez ki zaten canım?**

### NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Oyun gelişimi ✔ Düzgün oyun deneyimi ✔ İyi düşünülmüş bulmacalar
✖ Senaryo namına bir şey yok ✖ Duygusal olarak bağlanmak zor
✖ Merak yaratmıyor

**TEKNOLOJİNİN GELİŞMESİNE** sevinmemin bir numaralı nedeni, her geçen gün yapımcıların hayallerini gerçeğe dönüştürmeye biraz daha yaklaşmasını sağlaması. *Portal 2*'yi ele alalım; 2000'li yıllarda bu tarz bir oyun çıkmamasının tek açıklaması kimsenin aklına böyle bir fikir gelmemesi olamaz, teknolojinin çok sınırlı olmasıyla da alakalı bir şey bu. Daha portallardan geçen nesnelerin nasıl davranacağını insan aklı zar zor algılarken, gariban Celeron işlemcilerin bu hesabı yapmaya çalışırken ne hale geleceğini düşünsenize? Diğer yandan sadece yaratıcı fikirler değil, yeni oyun türleri de geliyor. Kinect ve Move ile ortayla çıkan oyunlar mesela, artık piyasada antrenman oyunlarına ayrılmış koca bir raf var. Q.U.B.E. (Blok Mekaniklerini Hızla Anlamak) da bu yeni yaratıcı neslin oyunlarından biri. Oyunların geleceğine dair tahminlerimize pek yardımcı olmuyor belki ama sektörün bugününü anlamak için faydalı bir eser.

Q.U.B.E. dışı biraz ilk *Portal*'ı andıran, içiyse son derece farklı bir oyun olmuş. Küplerden oluşmuş bir mekânda uyanıyor ve zamanla keşfedeceğiniz, küpleri kontrol etmenize yarayan özel eldiveni fark ettikten sonra, durağan ama bir o kadar da tatmin edici bir maceraya başlıyorsunuz. Q.U.B.E. da *Portal* gibi temiz ve boş ortamları kullanıyor fakat bulmacalara bakış açısı oldukça farklı. Burada fizik kurallarıyla pek işimiz yok, bütün olayımız farklı renkteki küplerin nasıl işlediğini anlamak. Fizikler o kadar önemli değil ama her şeyin nasıl çalıştığını ve neye nasıl tepki verdiğini deneme yanılma yoluyla çözmek gerekiyor. Örneğin kırmızı küplerin sırrı gayet basit; istediğiniz zaman uzayıp kısalmalarını sağlayabiliyorsunuz veya özellikleri aktive edilecek şekilde kurmanız gerekiyor.

### EN GÜÇLÜ KASIMIZ: BEYİN

Başlarda oyun oldukça basit gidiyor. *Tetris* benzeri parça birleştirmeler ve küçük platform numaraları gerektiren atlayışlarla biraz egomuzu şişirdikten sonra, oyun sağlı sollu tokatlamaya başlıyor. Q.U.B.E. bu konuda fazlasıyla başarılı, oyuncunun önüne teknolojiyi koyuyor, ufak tefek püf noktalarını kapması, oynayarak öğrenmesi için küçük küçük bulmacalar hediye ediyor ve sonra oyun tam anlamıyla başlıyor. İlk başta toplar giriyor işin içine. Yapmanız gereken şey, topu belirtilen noktaya kadar götürmek, ama sonra toplara renk geliyor ki bu ufak ayrıntı işleri oldukça karıştırıyor. Her top için farklı kapılar, her seferinde yeniden düzenlemesi gereken sayısız mekanizma ve kilit anlamına geliyor. Daha sonra lazer ve mıknatıs gibi daha derin sistemler devreye giriyor, dahası da var ama onu ne siz sorun ne de ben söyleyeyim.




Oyunun gelişimi ve bulmacaların sunumu son derece başarılı. Bir anda yeni parçalar eklense bile eskilerine yeterince aşina olduktan sonra sinir bozucu bir sorun yaşanmıyor. Zaten her bulmaca çaktırmadan bir diğerinin devam filmi havasında gelişiyor. Çok farkında olmasanız da önceki bölümlerde kullandığınız çözümleri yeni elementlerle birleştirmeniz gerekiyor. Q.U.B.E'u oynayan oyuncular, eğer ki oyunun sonunu göremezlerse bunun nedeninin bulmacalar olmayacağından emin olabilirsiniz. İnsanlar *Portal*'ı oynuyorlardı çünkü nefret duygusuyla bağlı oldukları GLaDOS'u alt edip, senaryonun nereye gideceğini görmek istiyorlardı. Bu oyunda öyle bir şey yok. Her yer bembeyaz, küpler dışında etkileşime geçilebilecek hiçbir şey yok. Daha da önemlisi bir amaç yok. Testlerin bitip bitmeyeceğini, biterse sonunda ne olacağını insan tahmin edemiyor, bu da bir beklenti yaratamıyor. Ana karakter de sorunlu. Empati kurabilecek hiçbir yanını göremediğim bir karakteri, özünde o ben olsam bile, sevemem ki.

### KAŞIMDAKİ KAS

Yanlış anlaşılmasın, Q.U.B.E. beyninizi patlatacak ayarda bir oyun ama işte bazı noktalarda fazlaca özendiği *Portal*'ın hatasına düşmüş. Oynanış kalitesine güvenerek oyuncuya düzgün bir öykü sunmamak ve daha da önemlisi beklenti yaratamamak gibi iki önemli kusuru var. Ama tabii *Portal 2* çıktığında nasıl koşup aldıysam Q.U.B.E. 2'ye de aynısını yapacağıma eminim. Dolayısıyla, bilmiyorum...

Buradan korkun işte.



Küçük odalar sizi korkutmasın; az hareket ve değişiklik gerektiriyorlar.



→ **Tür:** Bulmaca → **Yapım:** Toxic Games → **Dağıtım:** - → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** qube-game.com

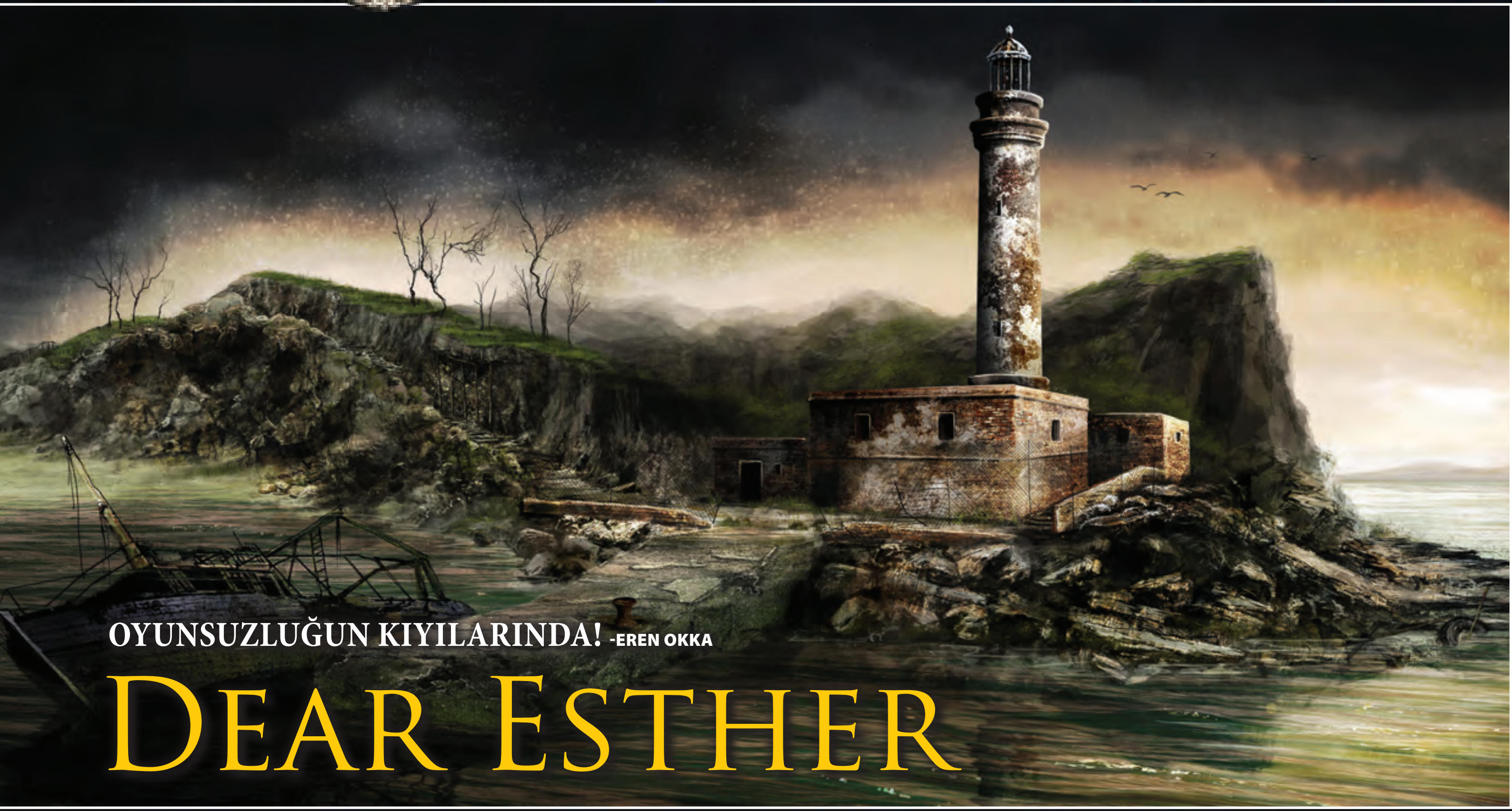
### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Hikâye | ★☆☆☆☆ |
| Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★★ |
| İçerik Zenginliği | ★★★★☆ |
| Multiplayer / Online | |
| Ses / Müzik | ★★★☆☆ |

Bulmaca ve bilmecenin arasındaki farkı anlamayanların oyunu.

**7,6**

**Ne Kadar Oynanır?** 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



OYUNSUZLUĞUN KIYILARINDA! -EREN OKKA

# DEAR ESTHER

*Sevgili Esther;*

*Bazen bu adayı ben doğurmuşum gibi hissediyorum. Enlemle boylam arasında bir yerde bir yarık açılmış ve bu uzak kıyıda karaya oturmuş. Ne kadar ilinti kurarsam kurayım, hayatımda tüm hipotezleri reddeden bir alfa noktası, bir tekillik olarak kalıyor. Her dönüşümde taze işaretler bırakarak, yeis bakışlarla, geçici olarak taze bir anlayışa serpileceğini umuyorum.*

*Martılar artık buraya konmuyor; bu sene fark ettim, bu yöreden sakınır gibiler. Belki balık yığılımının tükenişi uzaklaştırıyor onları. Belki de ben. Donnelly buraya ilk geldiğinde, sürülerin ve bu Hebrid adalarını dolduran sefil tabakanın en altında yer alan çobanlarının ne kadar sağlıksız olduğunu yazmıştı. Üç yüz yılın ardından, onlar bile buradan ayrıldı.*

*Ne kadar süredir burada olduğumun ve burayı toplamda kaç kez ziyaret ettiğimin hesabını şaşırdım. Şüphesiz, yer şekilleri artık öylesine tanıdık geliyor ki önümdeki biçim ve suretleri sahiden görebilmek için kendime hatırlatmam gerekiyor. Şu kayalardan ve uçurumların kenarından, adımımı şaşırıp denize çakılma korkusu olmadan körlemesine geçebilirdim. Üstelik eğer biri düşecekse, hep gözlerini tamamen açık tutması gerektiğini düşünmüşümdür.*

Enuma Eliş'te ya da diğer kutsal metinlerin bazı bölümlerinde olduğu gibi başlangıç sözcükleriyle adlandırılan Dear Esther, nedir? O kendini "oyun teknolojisiyle anlatılan şiirsel bir hayalet hikâyesi" olarak tanımlıyor. Issız bir adada, şimdiye dek bir "oyun" içinde yaratılmış en güzel çevrelerin birinde aşk, yitim, keder ve kefarete dair bir öyküyü açığa çıkarıyor. Bildiğiniz oyun kurallarını unutun; bu adada gördüğünüz her şey bir hayalden ibaret olabilir. O antenin önemi ne? Otoyolda ne olmuş? Ada gerçek mi? Esther kim ve neden sizi buraya çağırdı? Tüm cevaplar burada, bu kayıp sahilde ve dipsiz adanın dibindeki oyuklarda.

## BELKİ DE DEĞİL

Dear Esther esasında ilk olarak 2008 yılında yayımlanan bir *Half-Life 2* moduydu. Birinci şahıs görüşünden tecrübe edilen deneysel bir yapım olarak, geleneksel oynanış mekaniklerini terk edip soyut bir öykü anlatmaya ve zengin bir atmosfer yaratmaya odaklanmış, nihayetinde de bolca beğeni kazanmıştı. 2009 yılına gelindiğinde Source motorunda deneyim sahibi, profesyonel bölüm tasarımcısı Robert Briscoe, modu gerçek potansiyelini ortaya çıkarmak adına elden geçirmeye başladı. Bir yıl sonrasındaysa modun çok daha fazlasını hak ettiği ortadaydı ve hem Valve'ın hem de oyuncuların desteğiyle bağımsız bir oyun olma fırsatını yakaladı. Bu ay incelediğimiz bir diğer yapım olan *Q.U.B.E.* ile birlikte, Indie Fund tarafından maddi anlamda başarıyla sırtlanılan ikinci oyun oluyor Dear Esther. Source motorunun en son *Portal 2*'de de kullanılan geliştirilmiş halinden faydalanan bu sürüm bir yeniden yapım olmakla birlikte içerisine çok sayıda yeni görsel, detay ve bilgi eklenmiş. Dolayısıyla bir nevi "Director's Cut" olarak düşünebilirsiniz onu.

### EN GÜZEL YERİ

Üçüncü bölümdeki mağaralar rüya gibi bir görsel şölen sunuyor. Kim bilir, belki de sahiden bir rüyadır hepsi. Havaya karışan tek nefesin benimki olduğu bu adada yanan mumları başka türlü nasıl açıklayabilirim?

Fark ettiyseniz Dear Esther'a bir oyun demekten sürekli kaçınıyorum, çünkü değil. O bir oyun değilse, bu da bir oyun incelemesi değil. Eğer olsaydı, oynanışın ne kadar çizgisel ve etkileşimin ne kadar kısıtlı olduğunu belirtir, zıplamanın, hatta koşmanın bile mümkün olmadığından yakınır, rastgele bir puanı yapıştırıp hayatıma Dear Esther'a başlamadan iki saat önceki haliyle, kaldığım yerden devam ederdim. İlla ki incelemem gerekseydi onu, öyküyü yine doğru düzgün anlatıp diğer yandan oynanış mekaniklerinin geliştirilebileceğini söylerdim. Ama Dear Esther bir oyun değil; aşılması gereken engeller, rekabet edilecek oyuncular, övünülecek bir skor ya da -öykünün sonu hariç- ulaşılacak bir hedef yok. Sizi ilerlemeye



Bu adaya adım attığım an, nereye gitmem gerektiğini biliyordum.



İskoçya'nın batı kıyılarında, Britanya Adası'nın en eski kayalarının bulunduğu adalar topluluğu olan Hebridlerdeyiz.

## Ne İyi Ne Kötü?

✔ Deneysel yaklaşım ✔ Harika ses ve müzikler ✔ Etkileyici atmosfer
✖ Yetersiz etkileşim




O eski halinden eser yok şimdi.

**Dear Esther'le ilgili bilmeniz gereken ilk şey, bunun bir oyun olmadığı. Aşmanız gereken engeller, rekabet edilecek oyuncular ya da övünülecek bir skor yok.**

sevk eden yalnızca baştan beri etrafınızı saran o gizemli hava ve devamında ne geleceğine dair içinizde beslediği merak.

Sizi temin ederim ki bu bir oyun değil. En azından, bildiğiniz oyunlardan değil. Dear Esther deyim yerindeyse bir oyun-olmayan-olan, ya da bir karşı-oyun. Hem üç boyutlu grafiklere sahip, belirli bir karakteri yönlendirdiğimiz her şeye oyun diyeceksek, belki de kafamızdaki oyun kavramı üzerine yeniden düşünmemiz gerekiyordur.

### MARTILARI İZLE

Yapımcısı Dan Pinchbeck için her şey aslında çalıştığı üniversite adına gerçekleştirdiği bir araştırma projesinden ibaret. FPS tarzı bir oyundan geleneksel oynanışı çıkarıp yalnızca bir öyküyle oyuncuları içine çekebilmek mümkün mü? Bu nasıl bir deneyim yaşatır? Daha da önemlisi, paramparça bir anlatımla gerçekleştirilebilir mi? Pinchbeck bu gibi soruların yanıtını arıyor.

*Sevgili Esther. Eşyalarımı, kitaplarımı ve bu ölüm belgesini yaktım. Benimki tüm bu ada boyunca yazılı olacak. Jacobson kimdi, onu kim hatırlıyor? Donnelly onun hakkında yazmıştı, ama Donnelly kimdi, onu kim hatırlıyor?*

İlk deneyiminizde fark etmeniz mümkün olmasa da, Dear Esther öyküsünü belirli konumlarda rastgele tetiklenen parçalar halinde açıyor size. Örneğin bu yazının girişindeki üç paragraf var ya; işte oyuna her başladığınızda onlardan sadece rastgele seçilmiş birini dinliyorsunuz. Dinlediklerinizin ne kadarının gerçek olduğuna dair duyduğunuz şüphe de eklenince, ilk bitirişinizde zihninizde cevaptan çok soru bırakıyor. Dear Esther büyük oranda bu belirsizlik üzerine kurulu. Ana karakterin kim olduğuna dair bile en az iki sağlam teori üretilebilir, zira öykü size yalnızca ipuçlarını veriyor. Bu uçları birbirine nasıl bağlayacağınız size kalmış. Muğlak öykülere dair kendi teorilerini üretmeyi sevenler için Dear Esther oyun dünyasında bulunmaz bir nimet. Sonunda belki ekrana boş boş bakacak, bitip bitmediğinden emin olamayacak, bir açıklama uğruna internette sarılacak, zihninizdeki jetonlar tek tek düştükçe iyiden iyiye tatmin olacaksınız. Eminim bu öykü doğrudan anlatılmış olsaydı aynı etkiyi yaratamazdı.

*Günün birinde martılar geri dönecek ve kemiklerimizde, tarihimizde yuvalanacak. Soluma baktığımda, Esther Donnelly'i yanımda uçarken göreceğim. Sağıma baktığımda, Paul Jacobson'ı yanımda uçarken göreceğim. Yardımın geleceği anakaraya ulaşmak için havaya kazınmış beyaz çizgiler bırakacaklar.*

Dear Esther oyunları yüceltmek için, "Bakın, işte sanat!" demek için kullanacağım bir yapım değil. Sadece güzel bir hikâye ve onu okumanın ya da dinlemenin ötesinde, yaşamış olmaktan memnuniyet duyuyorum.

*Ama şimdi, tırmanılacak cümlelerin sonundayım.*

## Elçilerin İşleri

*"Üç gün boyunca gözleri görmeyen Saul hiçbir şey yiyip içmedi."* Oyun boyunca bazen bir geminin yan tarafına bazense bir tepenin sırtına boyanmış bulduğumuz, sık sık Damascus yani Şam'dan bahseden bu cümleler esasında İncil'de anlatılan bir öykünün parçaları. Fakat oyundaki kullanımına dinî bir anlam yüklemek pek doğru olmaz, zira yapımcısı da tüm bu benzeşimi son anda aklına düşen bir fikir doğrultusunda kurduğunu ifade ediyor. Diğer yandan, günümüzde "Şam yolu" bir kişinin duygu veya düşüncelerinde geçirdiği ani ya da radikal değişime dair bir metafor olarak kullanılıyor. İnternette rastladığım bir kullanıcı yorumu, Dear Esther sonrası yaşanan duyguları özetler nitelikte: *"Değiştim. Nasıl, niçin ya da neye bilmiyorum ama orada, hissedebiliyorum."*





Yukarı çıkmadan önce aşağı inmeliydim.

## Çin Odası



Yapımcı firma olan thechineseroom, ismini Amerikalı düşünür John Searle tarafından ortaya koyulan (ve Dear Esther ile bir ilgisi olmayan) düşünce deneyinden alıyor. Düşünün ki kapalı kapılar ardında çalışan bir yapay zekâ, Çinceyi insana bir makineyle konuştuğunu fark ettirmeyecek -diğer bir deyişle Turing testini geçecek- kadar ikna edici biçimde konuşuyor. Bu durumda bu makinenin Çince "anladığı" söylenebilir mi? Yoksa sadece "anlıyormuş gibi" mi davranmaktadır? Deneyin detay ve sonuçları buraya sığdıramayacağım kadar geniş, fakat eğer yapay zekâ ve bilişsel bilim gibi konulara ilgi duyuyorsanız, araştırmanızda fayda var.

## Son Karar

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Hikâye | ★★★★☆ |
| Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★☆☆☆☆ |
| İçerik Zenginliği | ★★☆☆☆ |
| Multiplayer / Online | |
| Ses / Müzik | ★★★★★ |

Şam'dan bildiriyorum: Yanılmışım, burada hava çok güzel.

**7,5**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** thechineseroom & Robert Briscoe → **Dağıtım:** thechineseroom → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** Steam (10$) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** dear-esther.com



# FINAL FANTASY **XIII-2**

## HER KAHRAMAN İÇİN BİR RELOAD SEÇENEĞİ VARDIR! -VOLKAN TURAN

**YOLCULUK HİKÂYELERİ** sanatın her dalında dikkatimi cezbeden bir tema. Usta ellerde o hikâye, tüketicisini de yanında alır götürür, yollara vurur. Bazen o hikâyedeki bir kişi olursunuz bazense uzaktan izlemeyi tercih eder, empati yeteneğinizi konuşturursunuz. Ne olursa olsun, o yolculuk bir küfe dolusu tecrübe olarak sırtınıza asılı kalır ve unutmazsınız. Sinema, tiyatro, müzik, kitap ve tabii ki oyunlarda tablo hiç değişmez. Oynayanlar bilir, Final Fantasy bir yolculuk hikâyesidir, bir arayış çilesidir. Pek çok karakter eksik bir şeyleri bulma umuduyla yola koyulur ve benzer sancıları çekenler bir araya gelip arayışlarını tamamlamaya, en azından tamamlatmaya çalışır. *Final Fantasy XIII*'ü daha dün gibi hatırlamamın nedenleri arasında içindeki yolculuğun payı büyük; halbuki iki yıl oldu çıkalı ama çoğu sahne aklımda. Oyun çizgisel olmuş, dövüş modu sığ olmuş, yok kılı varmış da saçı yokmuş... *Final Fantasy XIII*'ün hem iyi bir hikâyeye, hem de insanı pek çok farklı duyguya sürükleyen bir yapıya sahipti. Sevmeyeni vardır, doğrudur, ama ben, belki biraz da incelemesini yazdığım için, özel bir bağ kurdum o oyunla. Aradan geçen yıllardan sonra yeni bir FF oyunu oynuyor oluşum elbette bünyede farklı duygular uyandırıyor, içimdeki yolculuk isteği bastırıyor. Zaman macera zamanı, yolluğumu hazırladım, sırt çantamı topladım, kahve stoğum da güzel, yeni yolculuğa hazırım artık!

### FINAL FANTASY XIII'ÜN ÖNCEKİ BÖLÜMÜNDE...

*Final Fantasy XIII*'ün sonunda Orphan'ı yenmiş, Cocoon'un çöküşünü görmüş ve ekibimizin iki güzelinin fedakârlığı karşısında gözümüze kaçan tozu zor temizlemiştik hatırlarsınız. Güzel bir müzik ve harika bir CGI eşliğinde oyun bizi mutlu sonuyla tanıştırmış ve yolcu etmişti. Ama aslında olanlar sadece başlangıçtı ve durum hiç de "mutlu" devam etmeyecekti. İlk bölümün bitmesinin ardından üç yıl geçtiğinde ikinci bölüm başlamış oluyor. Lightning'i Valhalla'da koruyucu olarak görüyoruz. Derken

> **BEN OLSAYDIM**
>
> **İlk FFXIII'ü yaparken bu oyunu planlamış olurdum zaten. CGI'ları hazır olurdu. Daha zor olurdu. Durmadan Attack yaparak bitmezdi dövüşler ama Flee özelliği eklerdim. Sadece satın alınarak bulunan daha fazla silah ve benzer eşya eklerdim. Para şart!**




**Oyun esnasında takım liderini istediğiniz kadar değiştirebiliyorsunuz. Yani çift taraflı strateji kurmanız mümkün.**




Düşman yaratıklar rastgele pörtlemeye başlıyor bu oyunla birlikte!

sahneye oyun boyunca yüzünü sık sık göreceğimiz *Caius* çıkıyor. Tanrıça Etro'yu haşat etmeye yemin etmiş Caius, Behemoth'un Chaos gücünü kullanınca devreye sevimli dostlarımız Odin ve Shiva Sister'ın bir değişik modeli giriyor ve Valhalla tam anlamıyla mahşer yerine dönüyor. Bu sırada gökten bir elma yerine yeni karakterimiz *Noel Kreiss* düşüyor. Daha önce bu görüntüleri zihninde gören Lightning Noel'i Valhalla yok olmadan önce Historia Crux'a sokuyor ve kız kardeşi Serah'ı bulması için bir nevi görevlendiriyor. Oyunun ilk bir saati bu derece hızlı geçiyor evet. Aslında kafa kurcalayan çok fazla soru var ortada. Örneğin Lightning niye Valhalla'da? Çünkü efsane Chaos gücü onu Historia Crux'ı kullanarak Valhalla'ya kapatmış durumda. Peki Noel kim? Noel de "gelecekten" gelen bir koruyucu. Daha ilginci kendi zamanında dünyaya gelen son çocuk ve dünyada sağ kalan bir avuç insandan birisi. Onun zamanında Dünya yok olmak üzere ve zamanlar arası yolculuk yaparak bu olası sonun önüne geçmeye niyetli. Peki Historia Crux da neyin nesi?

*"Eski dostları tekrar gördüğümüz bölümlerle karşılaşıyoruz. Tabii zaman ilerlediği için büyümüş, yaşlanmış ve her açıdan değişmiş durumdalar..."*

İşte bu soru yeni bir paragrafı gerektiriyor çünkü FF XIII-2'nin en ilginç ve güzel yeri burası. İlk oyunda hatırlarsınız hepimiz bir ağızdan "oyun çok çizgisel yæ" diyorduk. Yapımcı ekip hem hikâyede hem de oynanışta bunu kırmanın bir yolunu bulmuş ve zamanlar arası yolculuğu **Historia Crux** ile gerçekleştirmemizi sağlamış. Cocoon'un düşüşünü (AF) milat olarak alan takvimde asıl bildiğimiz hikâyenin çok öncesine ve sonrasına gidebiliyoruz. Son derece ilkel ve onun tam tersine her anlamda uçmuş zamanlar arasında mekik dokuyoruz Serah ve Noel ile. Noel yedi asırlık bir tarihi değiştirmeye çalışırken, Serah da Lightning'i bulmak için deliriyor ama bu yolculuk onları elbette çok farklı yerlere götürüyor. Ben çok eski dostları tekrar gördüğümüz bölümleri sevdim. Tabii zaman ilerlediği için büyümüş, yaşlanmış, oldukça değişmiş halleriyle karşılaşıyoruz. Onlara göre aradan yıllar geçmişken bizim için dün gibi olan zaman dilimleri çok enterasan diyaloglar yaşanmasına neden oluyor.

Aklınızı biraz daha karıştırmam gerekirse (evet, evet gerekiyor!) yapım ekibi, Historia Crux'a zamanda ileri-geri gitmenin haricinde alternatif zaman dilimleri ve evrenler de eklemiş. Bunların bazılarına gitmek her ne kadar mecburi olmasa da "oyun çok çizgisel, araştırma yapacak hiç bir şey yok" mızmızlanmalarımızı çöpe göndermeye yetiyor. Çünkü bizi bekleyen üç düzine kadar evren var! Bunların bazıları aynı evrenler ama ya çok eski/yeni hali ya da alternatif zamandaki "ayna" versiyonları. *Fringe* izleyenler ne demek istediğimi daha iyi anlayacaktır. Oyunun standart akışı içinde gördüğümüz bir karakter, alternatif bir evrende karşımıza çıktığında bizi tanımayabiliyor. Bir evrende öğrendiğimiz bir bilgi başka bir dilimde işe yarayabiliyor ya da geçmişteki bir değişiklik geleceğe yansıyabiliyor. Hem de öyle tatlı su *Back to The Future*'ları gibi değil. Geçmişteki bir değişim geleceğe yansıdığı gibi, gelecekteki bir değişim de geçmişi değiştiriyor (bunun Cocoon ve Gran Pulse için önemi büyük!). Çoğu bölümü kasıp kavuran, yutan şey de bu yüzden meydana geliyor, yani *Paradoks*! Serah ve Noel'in zaman çizgisinde ilerlemek için bu paradoksları çözmesi gerekiyor. Bunlar genelde birer bulmaca olarak karşımıza çıkıyor ve ilerledikçe zorlaşmak gibi bir özellikleri var. Oyundaki bütün paradoksları çözseniz bile belli bir yolda ilerleyeceğiniz için finaldeki *pek çok* farklı sondan sadece birini görebileceksiniz (Square Enix kaç farklı son olduğunu söylememizi yasakladı da). Bu farklı sonlar yeniden oynanabilirliği artırıyor (yüzlerce saatlik oyunda buna ihtiyacımız yoktu gerçi) ama asıl önemlisi "attığınız her adımın" bir şeyleri etkilediğini bilmek, doğru kararlar verip doğru sonuçlara ulaşma hissi. Anlayacağınız FF XIII-2 kalın bir bilimkurgu romanı okuduğunuz hissini veriyor. İngilizce seviyeniz en azından "orta" değilse, oyunun sadece aksiyon tarafı ilginizi çekecektir diyebilirim bu bağlamda.






## TEMPORAL RIFT'LER NEDİR?

Paradox'ları çözmek için gerekli olan bu bulmaca modunda, kare kare bir platformda "sırasıyla" temalı oyunlarla karşılaşacaksınız. Bu bazen "çıkışa gitmeden tüm kristalleri topla", bazen de "ekranda gördüğün şekli aynen çiz ama aynı tip kristalleri birleştirerek!" modelinde olacak. Bölümleri tamamlamak için bir dakikanız olduğu için hafif bir panik havasında geçiyor Temporal Rift bölümleri. Çok sevimliler bir de ya, ah canım!

### *LOST* OLDUM VALLAHİ, MEST OLDUM!

Zaman ve mekandaki kırılmalar sayesinde çizgisel oynanış bir nebze olsun kırılmış, tamam, ama bu kadar mı derseniz, hayır dahası da var. İlk gözüme çarpan çok uzun ve sıkıcı konuşmalardan arındırılmış olması oyunun. Bilgiler tekrar tekrar verilmiyor ve diyaloglar arasında size birini seçebileceğiniz






Eşya, silah, vb. şeylerin alım satımını bu kaçık abladan yapacaksınız bundan böyle!



Kötü ve gizemli karakter olmak zor iş bu devirde. Kuş tüyü olmadan hele!



dört seçenek veriliyor. O anda başınızdan bir olay geçti diyelim; Serah olarak Noel'e bir soru sormanız isteniyor. Her bir soru diyalogu farklı bir yöne taşıyor ve hatta sonrasında gideceğiniz yönü bile değiştirebiliyor. Bazen de oyun sizi dürtüyor belli konuşmalar için, örneğin Yeul'un kim olduğunu vaktinde sormazsanız, birkaç saat sonra Noel size dönüp "Niye bana onunla ilgili soru sormuyorsun?" diye dingillik yapıyor. Eğer sormuşsanız da, o konuşma yeni muhabbetler açıyor. Ortamdaki şartlara "en uygun" soruyu sormayı başarırsanız oyun sizi özel bir nesneyle ödüllendiriyor. Üzüntü dolu bir anda alakasız bir soru sormamak veya konuyu geçiştirmemek, ucunda bir ödül olmasa dahi önemli şeyler sonuçta, oyunun havasına girmek istiyorsanız.

Diyalogları geçmek için durmadan X'e basmamızın önüne geçen ekip, ara sahnelere de öyle aval aval bakmayalım diye "zamanlama ve acele" gerektiren *tuşa basma oyunları* eklemiş. Sol analog yönleri ve dört ana tuştan bazılarını ekranda belirir belirmez girmeniz gerekiyor bu sahnelerde. Merak etmeyin hiçbiri zor şeyler değil, eliniz kolunuz boş durmasın diye oynuyorsunuz. Bir de "perfect" yaparsanız, yine özel bir hediye sizi bekliyor.

Oynanış açısından da FFXIII temellerini koruyor oyun ama üstüne yeni katlar çıkılmış. Öncelikle düşmana arkadan ya da önden saldırmak gibi bir derdimiz yok. "Zaman" yine önemli bir unsur. Bir düşman belirli bir sınırdan içeri girmişse kısa süreli bir zaman paneli açılıyor. Eğer zaman dolmadan harekete geçerseniz ve renk yeşilse ilk atak sizin oluyor (ki büyük avantaj), sarı olursa avantaj yok, kırmızı olursa siz dezavantajlı başlıyorsunuz. İsterseniz bu alandan hızla kaçabilirsiniz de ama bazı düşmanlar asla peşinizi bırakmıyor. Siz tuttuğunuzu kesin en güzeli!

Bir de artık üç değil iki kişisiniz. Üçüncü kişi dahil olsa bile kontrolünüzde olmayacak. Paradigm'ler aynen duruyor, roller değişmemiş (Commando, Sentinel, Saboteur, Ravager, Synergist ve Medic'ten oluşuyor) ama değişen şey Crystarium. Her karakterin bir yetenek ağacı bulunuyor ve birini almadan sıradakine geçemiyorsunuz. Yani küreleri tek tek almak durumundasınız. Burada stratejinizi belirleyen nokta hangi rol üzerinden küreyi alacağınız. İlk etapta iki rolle başladığınız oyunda her tur sonunda oyun size pek çok seçenek sunuyor: "Diğer rollerden birisini mi istersin, ATB Boost mu istersin, aksesuar alanı mı istersin" gibi… Her bir rolde seviye atladıkça, kendisine ait özelliklere yenileri katılıyor. Yani önce Fire, sonra Fira sonra da Firaga için sabretmeniz gerekiyor ama bu sürede diğer rollerinizde hangi özelliklerden vazgeçtiğinizi bilmeli, iyi hesaplamalısınız çünkü yüzlerce saat CP kasıp tüm özellikleri almaya niyetiniz yoksa oyun bir tarafınızı hep eksik bırakıyor. Özellikle Medic'inizi sıkı tutun derim.



Bayağı saçma, kötü tasarımlı ve zor mini-boss'lar sizi bekliyor olacak.





## CASINO VE CHOCOBO YARIŞLARININ PÜF NOKTALARI

Historia Crux'da **Serendipity** adlı evrene gelince eğlence ve Gil kaybı zamanı demektir! Burası bir nevi kumar ve yarış evreni. Kart oyunları DLC olarak geleceği için henüz ortada değiller ama geri kalanlar sizindir. Yine de slot makinelerden itinayla uzak durum derim çünkü biraz bug var (yama lazım). Sarı civciv ikonunun 1-2-2 şeklinde geldiği bir bug'a denk gelirseniz hiç para kaptırmayın, direkt Chocobo yarışlarına gidin mesela. Burada ister yarışabilir, isterseniz bahis oynayabilirsiniz. Yarışmak için bir Chocobo'nuzu oyuna kayıt ettirmeniz gerekiyor. Güçlü olması iyi tabii ki ama kazanmak yine de sizin elinizde. Paradokstan çıkmadan geri sayım biter bitmez X'e basarsanız güzel bir boost alırsınız mesela. Gerisi iki faktöre bağlı. O yarışta Chocobo'nuzun morali nasıl? Eğer iyiyse eliniz korkak alıştırmayın, normalse oturup bir düşünün. Yarış sırasında dört farklı yerde yarışmasını söyleyebilirsiniz Chocobo'nuza. Örneğin önde "orta şeritten git" veya "yarışa sen yön ver" gibi. Eğer ilk seçeneği seçerseniz Chocobo'nun özel yeteneğini siz yarış esnasında istediğiniz anda devreye sokabilirsiniz, diğer seçenekler yarışın gidişine bağlı olarak değişecektir. Alışması zor ama alışınca da at yarışı oynar gibi ağzınız köpüre köpüre oynuyorsunuz bu yarışları, aman dikkat!



Kendisi Hope oluyor! Az büyümüş, serpilmiş, kendine bir güven gelmiş artistin.





## NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Çizgiselliğin kırılmış olması ✔ Sinematiklere ve diyaloglara müdahaleler ✔ Yaratık kullanımı ✔ Gelişme sistemi ✔ Aktif dövüş modeli ✔ Bol son ✖ Uzun yükleme süreleri ✖ CGI az ✖ Durmadan aynı müzik ✖ Ortalardaki tempo düşüklüğü, bayıklığı

### SENİ SEÇTİM CANAVARYUS

Yeni oyunun beni ilk hayal kırıklığına uğrattığı nokta *Eidolons*'un aktif olarak oyunda yer almaması oldu. Ifrit, Sheva, Bahamut, Alexander, Brynhildir veya Hecantoncheir bekliyorsanız beklentilerinizi aşağı çekin. Square Enix Eidolons yerine partimize minik yaratıklar katmış bu sefer. Oyunun başından sonuna kadar belli yaratıkları (ki düşman bunlar aslında) himayemiz altına alıyoruz. Her birinin bir rolü var, atak ve büyü güçlerine sahipler. CP ile olmasa da Fragment'ler ile gelişebiliyorlar hatta sizden daha da güçlü oluyorlar! Pet bakıcılığından hoşlanıyorsanız seçiminiz bol ama ben çok kurcalamadım ve yine de hayvan gibi güçlü parti hayvanlarım oldu. Bu yaratıkların en güzel tarafı, Gestalt moduna benzer *Feral* dövüş sisteminin olması. Birkaç saniye içerisinde bir dizi tuşa basmanızı gerektiren bu dövüş modunda ne kadar çabuk olursanız o kadar büyük hasar veriyorsunuz. Ayrıca Serah ve Noel için ATB dolumuna zaman kazandırıyor. Doğru Paradigm kullanmak kadar doğru yaratığı kullanmak da önemli anlayacağınız.

*"Yan görevler bu sefer torba dolsun diye yapılmamış. Sayıları az ama içerik öz..."*

Final Fantasy VII



>

Final Fantasy XIII-2



>

Final Fantasy XIII



Araştırmaya, gelişmeye yeterince önem veriyor mu bu sefer FF? Bu soruya ağız dolusu bir "tabii ki canım" cevabı vermek hâlâ zor ama en azından FF XIII'e göre bir adım ileride olduğunu söyleyebilirim. Oynadığınız bir evreni tekrar oynamak için Fragment ve Artefact gibi nedenleriniz var mesela. Oyundaki toplam 160 Fragment'ın tamamını toplamak inanın son derece zor. Çünkü çoğu gözükmüyor, bir paradoksa kurban gitmiş. Bunları görmek marifet, toplamak ayrı marifet. Ama ne kadar çok topalarsanız mükafatınız da o kadar büyük oluyor. Zaten bunları ararken tüm o sihirli küpleri, küreleri de buluyorsunuz; o yüzden çok da manasız hissettirmiyor.

Artefact'ler ise Historia Crux'ın kapılarını (farklı yerlere) doğru açmanızı sağlıyor. Olmazsa olmazlardan. Bu tip araştırmaları yaparken de en büyük yardımcınız **Mog** olacak! Kupo kupo ya! Bu beyaz, şirin dostumuz ilk etapta pek yeteneksiz olsa da oyunda ilerledikçe yetenekleri artıyor. Yolu olmayan bir yerde küp mü gördünüz, alın fırlatın Mog'u oraya, size getirsin küpü! Ayrıca gizlenmiş, görünmez nesneleri özel gücüyle görünür yapabiliyor. Öylesine bir yere bile atsanız size ilginç item'lar kazıp getirebiliyor.



Hiç olmadı 1 Gil getiriyor, ne güzel değil mi? Kumar parası topluyor ağabeyine! Ehm, ne diyorduk, yan görevler? Yan görevler bu sefer torba dolsun diye yapılmamış. Sayıları az ama öz. Zamanınızın önemli kısmını bunlara ayırıyorsunuz ve sonuçları da tatmin edici oluyor. A noktasından B noktasına gitmekten sıkılanlar için yan görevler ilaç gibi. Bazıları eğlenceli, bazıları zor. Hem illa bir yan görev almasanız da olur. Neredeyse her bölümde, ilk geldiğiniz zamanki gücünüzle yenemeyeceğiniz bir dev yaratık oluyor. Oyunda ilerleyin ve öküz gibi güçlenince geri dönüp bunları bir güzel kesin, ganimetleri toplayın derim. Ha, ganimet demişken, bu sistemde bir değişiklik yok. Ne kadar kısa süre, ne kadar az hasar, o kadar ganimet.

### HANİ BENİM SİNEMATİĞİM?!

İlk oyunun neden bu kadar uzun ve maliyetli (70 milyon dolar) olduğunu incelemesini yaparken yazmıştım: *Crystal Tools* motoruyla yapılan CGI sinematikler! Oyunun bana göre ikinci en büyük eksisi de burada kendini gösteriyor çünkü açılış ve finali saymazsak adam gibi CGI sinematik yok FF XIII-2'de. Dibimizi düşüren grafiklere doyamıyoruz! Yanlış anlaşılmasın, oyun içi grafikler zaten harika ama FF XIII'teki sinematikleri izlemiş herkes gibi ben de daha fazlasının mümkün olduğunu biliyorum. Bu da şu demek; Square Enix bu oyunu en başından planlamamış ve iki oyunu paralel yürütmemiş. İlk bölüm sonrası tekrar masaya oturulmuş, zaman ve bütçe sınırlarına riayet edilmesine karar verilmiş. Umarım aynı kaderi Final Fantasy Versus XIII yaşamaz.

Son paragrafa geldiğime göre konuyu toplamam gerekiyor sanırım. Aslında toplanacak çok şey yok; FF XIII-2 için yapılan eleştirileri ciddiyetle değerlendiren ve ona göre şekillenen bir devam oyunu var karşımızda. Bu değişim oyunu ilk bölümden daha karmaşık hale getirmiş olsa da bunun bir FF hayranını etkileyeceğini sanmıyorum. Yine duygu yüklü ve merak uyandırıcı bir yol hikâyesi Final Fantasy XIII-2. Eh, şu 4 sayfalık molanın da sonuna geldiğimize göre, yeniden o yola düşme zamanıdır (niye birdenbire Tayfun Talipoğlu tribine girdim ben ya?)...



Ya bir kere de tiyatro yapmayın kuzum! Ne rüyası işte, öpsene!

→ **Tür:** RYO → **Yapım:** Square Enix - tri Ace → **Dağıtım:** Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** 190 TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** finalfantasy13-2game.com

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Hikâye | ★★★★★ |
| Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★☆ |
| İçerik Zenginliği | ★★★★★ |
| Multiplayer / Online | |
| Ses / Müzik | ★★★★☆ |

JRYO'dan bir nebze olsun sıyrılan FFXIII'ün bu ikinci bölümü hem türü hem de FF'yi seven herkes tarafından alınıp oynanmalı. Yolculuk bu kadar sanmayın!

**8,8**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



# YIKILMADIM RİNGDEYİM -NOYAN AKATLI

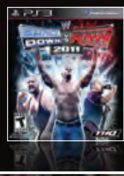


WWE 12



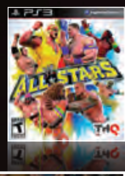
>

WWE SmackDown vs. Raw 2011



>

WWE All Stars





John Cena'dan rakibi pes ettirme tekniği.

Daha güzel, daha güçlü...



**HER YIL YENİSİ ÇIKAN** oyunlardan bir tanesi olan WWE SmackDown vs. Raw, 2012'yi yenilenmiş ismi, cismi ve içeriğiyle karşılıyor. Serinin 2010 ve 2011 versiyonlarında uzun ve eğlenceli saatler geçirmiş bir oyuncu olarak, öncelikle oyunda isim dışında nelerin değiştiğinden bahsetmek istiyorum.

## ANALOG ÇUBUKSUZ KAFAKOL

"Tutorial" (eğitim) ve ringde serbest antrenman modu kaldırılmış yeni versiyonda. Onlarca maç seçeneğinden 1'e 1 ve Normal (WWE S.D. Raw dünyasında en az rastlayacağınız sıfattır "Normal") maça girdiğimde, önceki oyunlardaki "Grapple" (kapma/yakalama) hareketinin sağ analog çubuktan X/A tuşuna tayin edildiğini üzgün gözlerle gördüm. Üzgünüm, zira basit ve "içgüdüsel" bir kontrol sistemi olan sağ analog çubuğun yokluğuna alışmam uzun bir zaman alacak gibi. "Yenilen John Cena güreşe doymaz" misali birkaç kez tekrar ettiğim ve tabii kaybettiğim maçlarda fark ettiğim diğer değişiklikler; boşaldıkça hızı azaltan adrenalin gösterge çubuğu, kafa-gövde-kol-bacak şeklinde dağılan yeni bir hedef alma sistemi ve ilginç sayılabilecek bir pes ettirme yöntemi oldu.

Klasik inceleme ölçütlerine uygun olarak anlatırsak, animasyonlar biraz daha gerçekçi ve akıcı diyebiliriz. Ancak grafikler önceki oyunlarla hemen hemen aynı (biraz eski ve vasat). Orijinal müzikler oyuncuyu kolayca gaza getiriyor. Özellikle süperstarların sahneye çıkışı ve Universe mod'da gerçekleşen rastlantısal sürprizler ile sağlanan eğlenceli ve gerçekçi atmosfer oldukça hoşuma gitti. Üstelik "Bir Hikâye Yarat" modunda, kendi yarattığımız süperstarın sokak dövüşlerinden WWE yıldızlığına uzanan öyküsünü istediğimiz gibi yazabilmemiz de *eğlence* ihtiyacını rahatlıkla tatmin etmeyi başarıyor. Tüm bunlara ek olarak altı kişiye kadar destekleyen offline çok oyunculu modun sunduğu "parti oyunu" eğlencesi, Randy Orton'dan Kozlov'a kadar birçok süperstar ve onlarca maç seçeneği de oldukça doyurucu bir içerik olarak karşımıza çıkıyor.

## AKTÖR, JİMNASTİKÇİ, GÜREŞÇİ

Değme pembe dizileri aratmayan entrikalar, çıkar ilişkileri, pamuk ipliğine bağlı ittifaklar, sürprizler ve ateşli öpüşme sahneleri (bunu reytingi artırmak isteyen yazar ekledi tabii ki) içeren WWE S.D. Raw dünyasında gösteriye, pardon ringe çıkan Süperstar ve Diva'lara güreşçi oldukları kadar aktör/aktris gözüyle de bakmışımdır hep. Dahil olmadığı maçta, tuş için geri sayan hakemi ayağından dışarı çeken Rey Mysterio kurnazlıkları, "yıkılmadım, ringdeyim" diye haykıran Jeff Hardy, "Mezarcı" lakabını hak eden Undertaker'ın "Necromancer"vari ritüeli, Bella kızkardeşlerin Micky James'i saçından tutup kutlama pastasına fırlatışları hep bu renkli ve garip dünyada gerçekleşir. Her yıl düzenli olarak raflarda boy gösteren oyun serimiz de, bu dünyayı kontrol etme, bir şeyler ekleme-değiştirme ve bunları yaparken de eğlendirme amacıyla karşısına çıkar biz oyuncuların. "Teşbihte hata olmaz" deyişine dayanarak; çok sık karşılaşmadığımız, çok samimi olmadığımız ama ne zaman görsek bizi çocukça esprileri, kendine özgü şakalarıyla güldüren yaşını başını almış komşumuza benzetebilirim bu oyun serisini. Değişen kontrollere alıştığımı farz edersem, Diva'ların büyük kısmının DLC ile verilmesini görmezden ve rüzgârdan çarpan kapı sesi efektlerini duymazdan gelirsem WWE 12'de eğlendiğimi söyleyebilirim. Biraz da "ikişer bölüm olarak" değerlendirdiğim bir oyun oldu aslında WWE 12: Müzikler tam not alırken ringden gelen ses efektleri ve yenilenmemiş spiker yorumlarının karnesine kırık geldi. Karakter modellemeleri ve kaplamalar biraz çağdışı görünürken, animasyonlar nispeten daha iyiydi. Kontrollere alışamadığımdan ringde tadına varamadığım eğlenceyi; Süperstar ve Divalar, özel hareketler, hikâye ve yeni eklenen ring yaratma kısmında buldum. Ayrıca kızlar tarafında DLC'ye aktarılıp eksik bırakılan içerik de erkeklerdeki ilavelerle giderilmiş.

Gene iki ayrı kitleye seslenerek ringe veda etmek istiyorum: Randy Orton ismi size bir şey ifade etmiyorsa, *Street Fighter* tarzı bir dövüş oyunu beklentisi içindeyseniz bu oyunu pek beğenmeyeceksiniz. Ama WWE dünyasını az çok takip ediyorsanız, kendi eğlencenizi yaratma imkânını bulacaksınız en azından. Haydi Parmaklar X/A tuşuna...

## NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ WWE SmackDown vs. RAW atmosferi ✔ Çeşitli ve renkli yaratma modu/seçenekleri ✔ Hızlı ve akıcı aksiyon ✔ Orijinal müzikler ✔ Çok az kişinin farkında olduğu "parti oyunu" eğlence potansiyeli ✖ 2011 versiyonuna göre çok önemli bir değişim yok ✖ Ses efektlerindeki kalitesizlik düzeltilmemiş ✖ Diva'ların çoğu orijinal oyunda eksik, DLC paketi olarak sunuluyor

## SON KARAR

| Kategori | Puan |
|---|---|
| Grafik | ★★★☆☆ |
| Hikâye | ★★★★☆ |
| Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★☆ |
| İçerik Zenginliği | ★★★★☆ |
| Multiplayer / Online | ★★★★☆ |
| Ses / Müzik | ★★★☆☆ |

Bazı teknik kusurlarına rağmen, oyuncuları ringde ve ring dışında bir süre eğlendirme potansiyeline sahip bir yapım olmuş WWE 12.

**7,6**

**Ne Kadar Oynanır?** 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Yuke's → **Dağıtım:** THQ / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 169 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 16+
→ **Dahası İçin:** www.thesmackdownhotel.com





Katılımcılar ve hizmetkârları karşı karşıya.

### EŞSİZ ÇÜNKÜ...

Kinoko Nasu'nun zaten olgun ve güçlü olan kaleminin yanı sıra oyundaki anlatım tarzı da enteresan ve orijinal. Örneğin birisi gelip size selam verdiğinde "karşımdakinden düşmanlık sezmiyorum, bilakis gülüşü son derece samimi görünüyor" gibi karakterinizin duygu ve düşüncelerinin birinci kişiden anlatıldığı bir ekranla karşılaşıyorsunuz. RYO ile görsel romanı birleştiren bir yol seçilmiş.

BİRAZ RYO, BİRAZ GÖRSEL ROMAN -ÖMER AKDAĞ

# Fate/Extra

**GÖRSEL ROMANLAR, TYPE-MOON,** onun *Fate/Stay Night* adlı eseri, otaku ve yarı-otakular arasındaki popülerliği, anime uyarlamaları, Unlimited Blade Works, Heaven's Feel, Saber, Archer ve Rin ve Sakura ve Shiro ve... Phew! Evet, bu saydıklarımla konuyla alakası olmayan herkesi kaçırmış olmalıyım. Geriye kalan 3-5 arkadaşa selam olsun, artık rahatlamış bir şekilde asıl inceleme yazısına geçebilirim *(Shiki, SHIKI ve ben hâlâ buradayız -Eren)*.

*Fate/Extra*, adından da anlayabileceğiniz gibi *Fate/stay night* fikri mülkü için ekstra bir oyun. Yani alternatif bir evrende geçiyor, *F/SN* tarihçesinde belli bir yere sahip değil. Bu durum aslında oyuna önyargılı başlamama sebep oldu. Sonuçta *F/E* bir yan oyundu ve *F/SN* gibi nispeten eski bir yapımı seven, aynı zamanda PSP'sini sandığa kaldırmamış ve oynayacak yeni oyun arayan küçük bir kitle için yapılmıştı.



Dünyanın en karizmatik özel hareketi için adresiniz Archer olmalı.



Ne derece özenilerek hazırlanabilirdi ki? Ama arkadaşlar, diğer yönleri neyse de; *F/E* özellikle senaryosuyla kalbimi acayip şekilde fethetti.

Senarist koltuğunda zaten Type-Moon'un görsel romanlarının yazarı, benim Hideo Kojima, Nishio Ishin gibi aşmış senaristlerle aynı kefeye koyduğum Kinoko Nasu oturuyor. Kendisi ya son derece sorumluluk sahibi bir yazar ve böyle küçük bir projede bile yapabileceğinin en iyisini yapmaya çalışıyor; ya da o kadar aşmış bir yazar ki fazla önemsemediği yapımlarda bile harika iş çıkarıyor.

## YALNIZCA BİR KİŞİ KALACAK

Tarihin en sinir karakterlerinden Shinji'ye rağmen çok güzel hazırlanmış prolog bölümünün ardından, 128 katılımcının mücadele ettiği ve kazananın ödül olarak her dileğini gerçekleştirebilen Kutsal Kâse'yi alacağı turnuvaya, yani asıl oyuna başlıyor ve üç hizmetkâr sınıfından birisini seçiyoruz: Saber, Archer ve Caster. Her biri hem oynanış hem hikâye ilerleyişi olarak bambaşka tecrübeler sunuyor, bu da doğal olarak oyunun tekrar oynanabilirliğini çok artırıyor. Bu arada, biliyorsunuz *F/SN* evrenindeki hizmetkârlar bazı tarihi kişiliklerin reankarne olmuş halleri. Ama gözleriniz bir Battal Gazi, bir Tarkan aramasın. Bu konudaki umutlarımız artık devam oyununa kaldı (adı *Fate/Extra CCC* olacakmış ^_^).

*F/E, Persona 3* ve *4* oynamış arkadaşlara tanıdık bir yapıda ilerliyor. Okulda insanlarla konuşup kitap okuyarak, haftanın sonunda ölümüne bir savaşa gireceğimiz (ki bu savaşlar oyunun en güzel ve en zor yerleri oluyor) rakip hizmetkârın

Persona 3 Portable



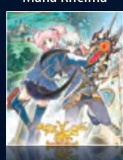
>

Fate/Extra



>

Mana Kheima



Daha sarf ettiği ilk cümlelerden de anlayacağınız gibi, bu Saber o Saber değil.

→ **Tür:** Konsol-RYO → **Yapım:** Type-Moon & Image Epoch → **Dağıtım:** Marvelous Ent. & Aksys Games → **Kutulu Fiyatı:** sendit.com (30$)
→ **Dijital İndirme:** PSN (25$) → **Yaş Sınırı:** 13+ → **Dahası İçin:** typemoon.wikia.com/wiki/Fate/Extra

### NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Senaryo ✔ İlginç karakterler ✔ F/SN sevenler için sayısız gönderme
✖ Kısıtlı hareket alanı ✖ Şans faktörünün fazla önemli olması

gerçek ismini öğrenmeye, böylece savaşta avantaj sağlamaya çalışıyoruz. Okulda işimiz bittiğinde de Tron-vari bir görselliğe sahip arenaya dalıyor ve savaşarak güçleniyoruz. Savaşlar çoğunlukla saldırı, savunma ve kırma hareketlerini doğru sırayla seçmeye dayalı; taş-kağıt-makas oynar gibi gerçekleşiyor. Değişik ve hoş bir sistem aslında; ama stratejik çeşitliliğin az olduğu ve haddinden fazla şansa dayalı olduğu da yadsınamaz.

Oyuna, aldığım keyif üzerinden puan verecek olsam notu *Skyrim*'inkinden pek de aşağı olmazdı. Ama ben hem konsol RYO'ları (özellikle *Persona 3-4*'ü), hem de *F/SN*'yi çok seven biriyim. Yani bu oyun zaten doğrudan benim için yapılmış gibi bir şey. Ama objektifliği elden bırakmamak gerekirse, oyunun olumsuz yönlerinin de azımsanamayacak kadar fazla olduğunu söyleyebilirim. Savaş sistemi iyi değil, karakter geliştirme konusunda çeşitlilik yok gibi bir şey, okulda ve arenada yapabileceğiniz şeyler kısıtlı, oyunun yönlendirmesinin dışına çıkmanız pek mümkün değil, vesaire vesaire.

Peki bu oyunu kimlere öneririm? *F/SN* görsel romanını okumuş olanlara kesinlikle öneririm bir kere. Animesini sevenler öncelikle görsel romana bulaşmalıdır diye düşünüyorum ama *F/E*'nin kapıları sizlere de açıktır. *F/SN* ile ilgisi olmayan RYO sevenlere ise ne yazık ki öneremiyorum. Oyundan pek tat almayacağınız kesin.

### SON KARAR

| Kategori | Puan (5 üzerinden) |
|---|---|
| Grafik | 3 |
| Hikâye | 5 |
| Atmosfer | 3 |
| Eğlence | 3 |
| İçerik Zenginliği | 2 |
| Multiplayer / Online | |
| Ses / Müzik | 3 |

Nasuverse sevmeyenleri almıyoruz!

**7,7**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl




## DEHA VE DAVŞAN ARASINDAKİ İNCE ÇİZGİ -ALİ SEZGİN

**İSTANBUL KARGOSUYLA** elime geçen "incelecek oyunlar" arasında bu sıralar en sevindiklerim Kinect oyunları. Çünkü Kinect oyunu demek parti demek, tek başına oynayınca öyle aman aman keyif vermeyen bir sürü oyun, parti ortamında tam anlamıyla bir canavar haline geliyor. Bilgisayar oyunlarının beni partilerin aranan elemanı haline getirmesini beklemezdim ama demek ki kaderimde bu da varmış.

Bu ay posta kutumdan çıkan oyun Rabbids: Alive & Kicking oldu. Oyunun Kinect desteklediğini görür görmez, "Ali Parti Ekibi"ni topladım ve dört kişilik saçma testimize başladık. Rabbids'i bilmiyorsanız hemen söyleyeyim, bu Davşanlar (Rabbid'in birebir Türkçesi Davşan oluyor, TDK'ya sormayın o bilmez) Rayman ile birlikte ortaya çıkmış olmalarına rağmen, kısa sürede Rayman'den daha popüler hale geldiler. Yakın zamanda çıkan Davşan oyunu sayısı, Rayman'den neredeyse dört kat fazla, hatta Nickelodeon Davşanlara özel bir çizgi film bile hazırladı. Davşanların, özellikle Wii'ye çıkan parti oyunlarıyla oldukça başarılı olduklarını da söylemeliyim. Zaten sabahtan akşama dövülesi bu şaşkınlara şiddet uygulamak veya kendilerini yaralayışlarını izlemek bile başlı başına eğlenceli bir olay.

Alive & Kicking'e saçma sapan bir öykü yazılmış ama ne kadar salakça olursa olsun insan izlemeden duramıyor. Baş profesör Davşan eşliğinde, ırkını çoğaltmaya çalışan Davşancıklar, sonunda çoğalmanın yolunu buluyorlar. Tahmin edebileceğiniz üzere hiç dişisi olmayan bu garip türün çoğalması da aynı gariplikte oluyor. Bir konteynıra inek ve davşan koyarak yeterince çalkalarsanız, elinizde bu yaratıklardan binlercesi oluyor ki bu hiç hayra alamet bir şey değil. Normalde yeraltında yaşayan davşanların sayısı durdurulamaz bir şekilde artıyor ve sonunda tamamı yer üstündeki kente dağılarak terör estirmeye başlıyor. Biz de diğer şehir sakinleri gibi, Davşanlarla yeri geldiğinde oyun oynayacak, yeri geldiğinde de ağzını burnunu kırıyor olacağız.

### DAVŞAN KAÇ DAZI TUT

*Warioware*'den itibaren parti oyunlarına bayılan bir insan olarak Rabbids Alive & Kicking'i tek başıma oynamayı aklımdan bile geçirmedim. Ama siz inat edip yalnız oynayacaksanız hızla sıkılacağınızı söyleyebilirim. Muhtemelen bunun nedeni ortada yenecek veya karşısında saçma hareketler yapıp rezil olunacak kimse olmayınca, geriye sadece oyunun kalmasındandır. Rabbids tam olarak böyle bir oyun, tek başınayken yüzüne bakmak istemezsiniz ama arkadaş grubu içindeyken bir yıldız gibi parlıyor. *(Barney Stinson'ın buna benzer bir teorisi yok muydu, oyunlar değil de kadınlar hakkında? –Serp.)*

Rabbids'te 40'dan fazla mini oyun bulunuyor ve tahmin edebileceğiniz üzere bunların çoğu, oyuncuları karşı karşıya getirecek nitelikte. Mini oyunları üçe ayırabiliriz. İlk grup çizgi film oyunlar ki tamamı 1 dakika bile sürmeyecek basitlikte ilerliyor. Örneğin headbang yapan iki Davşan görünce zaten ister istemez ne yapmanız gerektiğini anlıyor ve hızlıca kafa sallamaya başlıyorsunuz. Bunu yapmak da maksimum 20 saniyenizi alıyor tabii. Daha sonrasında 3D ve daha detaylı oyunlar devreye giriyor. Bunların arasında akıntıya karşı yüzme, kafasında kova olan bir Davşanı farklı yönlerden sesler çıkarak tuzağa çekme gibi ilginç temalı oyunlar da var. Ubisoft'un Kinect için ürettiği oyunlarda kullanmayı çok sevdiği "değiştirilmiş gerçeklik" teması da üçüncü kategoriyi oluşturuyor. Ekranda Kinect

**EN GÜZEL YERİ**

Alive & Kicking'in en güzel yerinden değil, en güzel yanından bahsetmek istiyorum ki bu da insanları birbirine düşürüp, dostu düşmana çevirebilmesinde saklı. Oyun sürekli olarak oyuncuları kapıştırıyor, tam rekabet doruk noktasına ulaşmış-ken bu kez de hep birlikte çalışıp puan kazanmanız gerekiyor. Bu oyun insanlarla oynamayı çok iyi biliyor.




"Wet Works" en eğlenceli oyunlardan biri. Tavşanlar duşa yaklaşmadan arkadaşlarınızla şekiller oluşturup onları korkutmanız gerekiyor.

## NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Eğlenceli mini oyunlar ✔ Hassas hareket algıları ✖ Yükleme süreleri uzun ✖ Oyunları ilk bakışta anlamak zor ✖ Genel bir temanın eksikliği hissediliyor



Belki profesyonel bir vücutçu olamayacaksınız ama davşanları etkilemek için biraz kendinizi göstermeniz şart.

kamerasının gözünden kendinizi görüyorsunuz ama bir bakıyorsunuz odanıza Davşanlar dolmaya başlıyor. Elbette bu türden bir istilayı hiçbir oyuncu kabul edemez! Derhal tekmelerinizi kullanmaya, yakaladığınızın üstüne basmaya başlıyorsunuz. Ekranda elinizde beliren, hayali gitarla *Guitar Hero* benzeri bir deneyimi yaşamak da bu tarza verilebilecek güzel örneklerden biri.

Oyunu grup olarak oynarken seçenekleriniz daha da artıyor. Oyun toplamda 16 kişiye kadar destek veriyor ama elbette 16 kişinin ekranın önüne doluşması gibi bir durum söz konusu değil. Her oyuncu yüzünü ve sesini oyuna tanıttıktan sonra üç parti modu da dahil olacak şekilde oynamaya başlıyorlar. Eşleşmeli veya parti oynanışının eğlenceli olması için belli ki güzelce kafa patlatmış Ubi. Havuç suyu modunda, toplamda 4 shot bardağı var ve kaybeden oyuncunun bardakları yavaş yavaş azalıyor. Eğer ki yaşı ve aklı olan oyunculardansanız, o bardaklar azalırken, sizin de ekran başında bir şeyler içmeniz gerektiğini anlayabilirsiniz. Geriye kalanlar da oyuncuları ortaklaşa veya rakip olarak kapıştıran küçük hoşluklardan oluşuyor.

### DAVŞAN VARSA HUZUR YOK

Kendi deneyimlerimden yola çıkarak, Rabbids'i birlikte oynayacağınız arkadaş grubunuz toplum içinde komik duruma düşmekten rahatsız olmayan, rahat insanlardan oluşuyorsa çok eğleneceğinizi garanti edebilirim. Utanıp sıkılmak yerine deliler gibi headband yapan, "ama bu kadar da olmaz ki" diye söylenmeyip kalçasını sağa sola iterek, oluşan çizgi labirentinden çıkmaya çalışan oyuncular da, onları izleyenler de Alive & Kicking'den büyük keyif alıyor.

Ama o kocaman eğlence dozajına rağmen bütün oyunların kaliteli olduğunu söyleyemem. *WarioWare*'le Davşanlar arasındaki en bariz fark da bu aslında. Oyunların genel bir ruhu veya modu yok. Örneğin çizgi film oyunlarla, üç boyutlu yarışmalar arasında tarz olarak büyük bir fark var. Bir de küçük oyunları bir türlü kesintisiz oynayamıyorsunuz, çünkü istisnasız olarak her oyunun uzun yükleme süreleri var. En küçük oyun için bile 15-20 saniye beklemek çok hoş bir durum değil. Tek başına oynuyorken bu durum çok da rahatsız edici değil, sonuçta bütün vücudunuzu kullanarak oynadığınız ve yorulduğunuz için bu molalar işinize gelebilir ama oyuncuların bol bol yer değiştirdiği, tur size gelsin diye zaten beklediğiniz durumlarda bir de oyunların yüklenmesini beklemek bir süre sonra ıstıraba dönüşüyor.

Yine de Rabbids: Alive & Kicking'in en büyük sorunu az önce de söylediğim gibi belirli bir tarza tutunmaması. Yapımcılar Kinect ile uygulanabilecek sayısız ilginç fikir bulup ekranın önüne dizmişler ama bunları birbirine nasıl bağlayacaklarını hiç düşünmemişler resmen. Her oyuna Davşan koymak oyunları tutarlı ve ilgi çekici yapmıyor maalesef. Oyunların birbirinden bu kadar farklı olması, zaman zaman ne yapacağınız hakkında en ufak bir fikrinizin olmaması gibi sorunlara da neden olabiliyor. Parti oyunlarının ve hatta Kinect'in amacı, oyunu oynamaya başladığınız anda ekranda olup bitene doğal bir şekilde adapte olmanızı sağlamasında yatıyor. Oysa Rabbids'teki istikrarsız çeşitlilik, oyunları öğrenmeyi veya onlara çabucak alışmayı imkânsız kılıyor. Hadi siz sıkı oyuncusunuz ve zaten oynaya oynaya zamanla Rabbids'in dilini çözeceksiniz ama grup olarak oynarken yanınızdaki çoğu insan Rabbids'i ilk kez deniyor olacak. Bu durumda oyunların yarısında boş boş ne yapacaklarını anlamaya çalışarak ekrana bakmaları hoş bir durum değil.

Alive & Kicking yine de önemli bir oyun çünkü Kinect'in parti oyunlarında ne kadar başarılı olabileceğini göstermek açısından harika bir örnek. Sadece Wii'de Rabbids oyunlarının kalitesini ve kolay oynanabilirliğini düşündüğümde Alive & Kicking'in biraz sönük kaldığını düşünüyorum. Ama "ben onları da oynamamıştım ki" diyenlerdenseniz, içinde bolca çılgınlık ve saçmalık içeren bu oyun, sizi gayet mutlu edecektir bence. Davşanınız ve "Waaaaaagh!"ınız bol olsun.



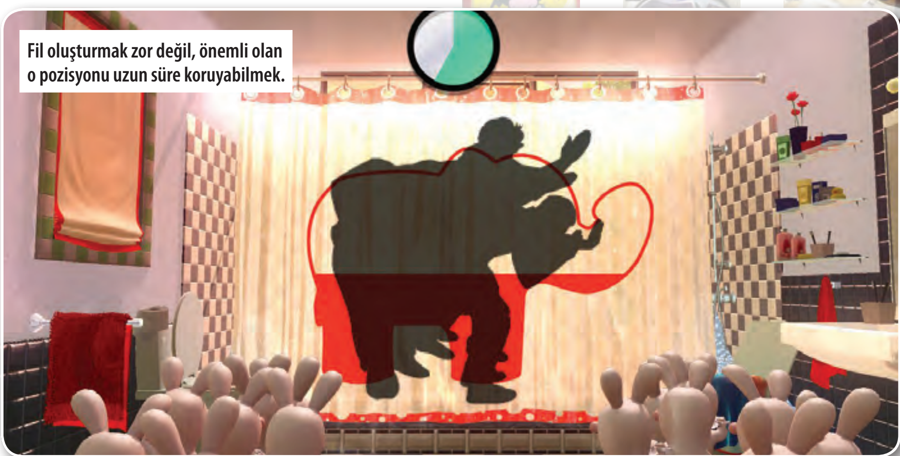
Oyunların çoğu son derece hareketli. Burada ışıklardan kaçmak için ciddi manada ter dökmeniz gerekiyor.

Warioware Wii > Rabbids Wii > Rabbids: Alive & Kicking





Fil oluşturmak zor değil, önemli olan o pozisyonu uzun süre koruyabilmek.



→ **Tür:** Parti → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 153 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 10+
→ **Dahası İçin:** rabbids.us.ubi.com

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Hikâye | |
| Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★★ |
| İçerik Zenginliği | ★★★★★ |
| Multiplayer / Online | ★★★★★ |
| Ses / Müzik | ★★★★☆ |

Oynaması keyifli, eğlenilmemesi çok zor bu davşanlarla.

**7,5**

**Ne Kadar Oynanır?** 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



3DS




## KUTU KUTU MARIO, MANTARI YERSE -EMRE İNAL

# SUPER MARIO 3D LAND

**NINTENDO SÖZ KONUSU OLDUĞUNDA**, markanın kendisiyle özdeşleşmiş bazı kahramanları bir Nintendo konsolunda göremiyorsak ya konsolun ya da kahramanın başı dertte demektir. Örneğin Mario. Her eve bir muslukçu, daha doğrusu her Nintendo konsoluna bir Mario lazım. Fakat son Nintendo konsolu 3DS, aylarca Mario'suzluğun sıkıntılarını yaşadı. Kim bilir, belki de ilk oyunu bir Mario macerası olsaydı bugün hepimizin elinde birer 3DS olacaktı! Tamam, o kadar da değil muhtemelen ama en azından adı "2011'in batık teknolojileri" listesine girmeyebilirdi. Miyamoto'nun artık pek umrunda değil ama bizce diğer Nintendo patronları bu meseleyi bir düşünmeli.

Peki yukarıda geçen "Kutu kutu Mario" da neyin nesi, değil mi? Ben de bunu sormanızı bekliyordum! Evet, incelemelerde çok nadir bahsedilen bir konuyu açmanın zamanı geldi, davullar lütfen: Oyunun kutusu! Ta-daa! Şu şekilde kareye yakın kendisi. Bu ve bu boyutlarda (yazar bu sırada elleriyle eciş bücüş şekiller yapmaktadır) bir kutuya sahi-- tamam durun ya, çevirmeyin sayfayı... Alışık olduğumuz üç boyutlu herhangi bir oyundan ziyade eski Mario'ları, hatta spesifik olmam gerekirse *Super Mario Bros 3*'ü andıran bir oyun ortaya çıkarmış Nintendo. Aslında her yöne doğru gidebiliyorsunuz, ancak bölümler yapılarıyla koridorları andırıyor. Herhangi bir koridorda duvarlara doğru yürüyebilirsiniz, ancak yine de boşluğa doğru yürürseniz koridorda ilerlersiniz (teşekkürler Kaptan Obvious!). Bu şekilde düşünebilirsiniz oyunu; tek yönlü, uzun ve biraz geniş bir yol var önümüzde. Eğer yalnızca Mario'yu arkasından görüyor olsak ve bu şekilde ilerleseydik (*Crash* serisi gibi düşünün) oyun sıkabilirdi belirli bir saatten sonra. Ancak dönüşler, alanlar hep bir kutunun içinde olduğunuz hissini uyandırıyor. Belirli kenarlar boş olduğundan o yönlere doğru yürüyorsunuz, dönüşler keskin ve köşeli olduğundan bir anda bambaşka bir açıya geçtiğinizde dahi aynı his korunuyor. Bu haliyle platformlar, girebileceğiniz oyuklar, her şey köşeli ve üst üste konmuş kutular gibi.

Bu "kutu kutu" his aynı zamanda 3DS'in 3 boyutlu ekranı kullanılarak da derinleştiriyor. Zaman zaman gördüğünüz şeyler daha ön ya da arka planda oluyor aslında ve 3DS'in özelliği açıksa bir şeylerin ters olduğunu anlayabiliyorsunuz. 3 boyutlu ekranın şu ana kadar 3DS'teki en akıllıca kullanımı diyebilirim buna.

### ARKADAŞIM LUIGI, ARKASINI DÖNSE

*Super Mario Galaxy*'den beri yaşadığım bir sorun, artık Mario oyunlarının gerçekten bana kolay geliyor olması. Eğer siz de aynı dertten muzdaripseniz en azından oyunu çabucak bitirdikten sonra 40 ile 50 civarındaki bölüm sayısının iki katına çıkmasıyla teselli olabilirsiniz. Evet aynısı *SMG*'de de vardı ama orada aynı bölümleri kıytırık ekstralar için oynuyorduk. Buradaysa söz konusu olan eski bölümlerin zorlaştırılarak elden geçirilmişleri ve tamamen zorlasın diye hazırlanmış yeni bölümler.

### KUYRUK MESELESİ

E3 duyurusunu hatırlıyor musunuz? Yalnızca Super Mario yazan bir logo, tek ilginç şey yan tarafından çıkan bir kuyruk. Nedir bu kuyruk, nereden geldi oraya derken içimizi dışımızı kuyruk etti Nintendo. Oysa o kuyruk *SMB3*'ten bildiğimiz Tanooki Suit'ten başkası değil, kendini zaten açık etmişti. Kendisi bazen düşmanlara karşı kullanıyoruz, bazen belli alanlara ulaşmak için... Dedim ya *SMB3*'e benziyor bu oyun diye, Nintendo da bunu vurgulamak için elinden (ve kuyruğundan) geleni yapmış.

Geldik yazının bittiği paragrafa, "E hani konusu falan?" diyorsunuz şimdi ama yani ne bileyim, ben anlatmasam da siz aklınıza ilk gelen konu adayını söyleseniz? Evet doğru bildiniz; Bowser, Prenses Peach, kaçırılma, Mario, yollara düşme, neden geldiiiim Mushroom Kingdooom'a... Bu şarkıyla uğurluyoruz Mario'yu buradan.




Arkadakinin sırıtmasına bakacak olursak, öndeki yakında böyle gülemeyecek...

### NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ 3D'nin güzel kullanımı ✓ Kutu kutu yapısı ✓ Nostaljik hissi
- ✗ Basit bölümler bazı oyuncuları sıkabilir



### YiNE Mi!

Yine mi kaçırılıyorsun eh be Prenses! Yahu yeter, daha kaç kez Mario'yu maceralara sürükleyeceksin peşinden...

New Super Mario Bros.  > Super Mario 3D Land  > New Super Mario Bros. Wii 

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Nintendo → **Dağıtım:** Nintendo / Nortec Eurasia → **Kutulu Fiyatı:** 149 TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 12 → **Dahası İçin:** supermario3dland.nintendo.com

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Hikâye | ★★★☆☆ |
| Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★★ |
| İçerik Zenginliği | ★★★★☆ |
| Multiplayer / Online | |
| Ses / Müzik | ★★★★★ |

Tam da nerede kaldı diyordum, 3DS'in imdadına yetişti yıl bitmeden.

**9,1**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl









Yeni özelliklerden ateş çiçeği ile öne arkaya alev topları atabiliyorsunuz.

## TRAFİK İŞARET VE İŞARETÇİLERİNİN DRAMI - EMRE İNAL

# Mario Kart 7

**ASLINDA "NINTENDO'DAN** babam çıksa yerim" diyenlerden değilim ama fark ettim ki ne çıksa yiyorum. Sevmediğim türden oyunları bile hoş bir dokunuşla ilgi çekici hale getirebilmelerini seviyorum sanırım. Mesela yarış oyunlarından pek hazzetmem; "köşeyi 0,5 saniye hızlı döndü, virajı doğru aldı, şimdi birincilikte!" tarzı bir yapı yerine daha sofistike bir şeyler görmeyi tercih ederim. Tamam, bir yarış simülasyonunun ne kadar ince detaylar içerdiğinin farkındayım ama temelde insanı sadece birinci olmaya güdülüyor bu detaylar, bense başka şeylere de odaklanmak istiyorum ve Mario Kart serisi işte burada devreye giriyor.

### HER ZAMAN ARABA YARIŞI OYNAMAM

Sataşmalı araba yarışı dediğimiz, kısaca pistte bulduğumuz eşyalarla diğer arabalara gıcıklık yaptığımız türde bir yarış oyunu MK. Elime geçince hemen oynamak için açtım, ne güzel, bildiğim MK serisi ana menü görüntüsü. Bilmeyenler için şöyle anlatayım; öyle deli dolu bir içerik yok, Grand Prix yani esas yarış modu yanında Time Trial (zamana karşı yarış) ve 2'şer savaş modundan ibaret oyun. Esas yarışa geçmeden savaş modlarını aradan çıkarayım: Arena tarzı alanlarda ya rakibin tüm balonlarını patlatarak puan kazanmaya çalışıyorsunuz ya da pistte bulunan paraları toplayarak en yüksek skoru elde etmeye çalışıyorsunuz. Arada sırada normal yarışlardan sıkıldığınızda eğlenceli ve ilginç oluyor bunları oynamak, özellikle de balonlu olanı.







Kendi Mii'nizi kullanarak da yarışabiliyorsunuz.

Bunları bırakıp asıl yarışımıza geçelim. Herhangi bir moda geçmeden önce karakterimizi seçerek başlıyoruz. 8'i oyuna başlar başlamaz açık, 8'i gizli 16 karakterimiz var ve oyunun yazılı olmayan kurallarından biriyle burada karşılaşıyoruz. Tüm seride olduğu gibi karakterlerin burada da ağırlık sınıfları var ve buna göre özellikleri değişiyor. Hafif karakterler daha çabuk hızlanabilirken ağır karakterlerin yol tutuşu iyi oluyor mesela. Zaten birkaç deneme sonunda kafanıza yatan birini bulup yola onunla devam etmeyi tercih edeceksiniz muhtemelen. Aynı şey arabanız için de geçerli. Eskiden, her karakterin baştan belirli ve sonradan açılabilen arabaları vardı seride ama bu kez arabayı kasa, tekerlekler ve planör olmak üzere parçalar arasından seçip kendimiz birleştiriyoruz. Her karakterin parça havuzu aynı, bu yüzden herkes benzer arabaları kullanıyor. Bu ufak parça değişiklikleriyle karakterimizin temel özellikleri üzerinde biraz daha değişiklikler yapmış oluyoruz ki bu aşamada son özelliklerimizin ne olduğunu da görebiliyoruz.

### AMA OYNADIĞIMDA SATAŞABİLMEK İSTERİM

Geldik en önemli yere, yarışın kendisine. Yukarıda bahsettiğim gibi yarışın en önemli özelliklerinden birisi eşyalar. Pistin belli yerlerinde bulunan kutuları alınca içlerinden eşyalar çıkıyor; bunları tuzak kurmak, rakibinize fırlatmak, hızlanmak için vs. kullanabiliyorsunuz. İşin güzel tarafı, bu eşyaların rastgele değil, o an yarıştaki konumunuza göre çıkması. 1. olan kişiye eften püften şeyler gelirken geride kalanlara kullanışlı eşyalar çıkıyor. En güzeli de son sıradakine giden Mavi Kabuk. Bu kabuk güdümlü bir şekilde birincinin üzerinde patlıyor ve bir anda sıralamayı değiştirebiliyor. Pistlerdeki engeller, gizli yollar falan derken iyice karman çorman oluyor her şey ama siz yarışın hırsı yerine eğlencesinde oluyorsunuz o sırada.

Mario Kart 7 bu formüle planörleri ve sualtı araçlarını da eklemiş. Eskiden suya girdiğimizde pistten çıktığımız varsayılırdı, artık arabanın arkasından çıkan küçük bir motor yardımıyla suda ilerliyoruz. Benzer şekilde belirli yerlerden havaya fırladığımızda aracımızın üstünde bir planör açılıyor ve gökte süzülmeye başlıyoruz. Sualtı pek ilginç değil ama

Mario Kart DS > Mario Kart 7 > Mario Kart Wii



### EN GÜZEL YERİ...

**Yarışta sonuncusunuz, son turdasınız üstelik. Eşya alıyorsunuz birden, sizi o ilk sıraya taşıyacaklardan bir tanesi geliyor. Basıyorsunuz gaza, kullanıyorsunuz eşyanızı, damalı bayrağı ilk siz görüyorsunuz. Keyfinize diyecek yok, hele ki aynı odada başka arkadaşlarınız da varsa sizle oynayan, en güzeli!**

planördeyken biraz daha hızlı hareket ettiğimiz ve havada gizli yollara ve eşyalara ulaşabildiğimiz için oyuna ufak da olsa taze nefes gelmiş.

Ama en güzeli, 3DS'in görüntü kalitesinin oyuna katkıları. Bir yarış oyunu için özellikle çok güzel oluyor 3B görüntü. Aynı şekilde, dilerseniz arabanın önünden gören bir kamera açısına geçerek DS'in hareket sensörünü kullanarak da oynayabiliyorsunuz.

İnternetten başka insanlara karşı, hatta en iyisi arkadaşlarınıza karşı oynamanızı öneriyorum MK7'yi. Yan yana oturup oynadığınız arkadaşınıza bomba fırlattığınızda kafanızı kaldırıp yüzündeki ifadeyi gözlemlemek gibisi yok çünkü. Daha çok kişi oynadıkça zevki çıkan oyunlardan birisi Mario Kart. Hele de klasik araba yarışından fazlasını arayan 3DS sahiplerindenseniz, hiç durmayın, basın gaza.

### NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Yeni pistler, yeni eşyalar
- ✔ Yapay zekâ daha da geliştirilmiş
- ✔ Çalışan formül bozulmamış
- ✖ Başka ilginç oyun modları da yapılabilirdi
- ✖ Planör ve sualtı için özel bölümler olsaydı keşke

### SON KARAR

| Kategori | Puan |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Hikâye | |
| Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★★ |
| İçerik Zenginliği | ★★★★☆ |
| Multiplayer / Online | ★★★★★ |
| Ses / Müzik | ★★★★☆ |

Seriyi seviyor ancak almıyorsanız, bakın kabuk geliyor suratınıza!

**8,5**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Nintendo → **Dağıtım:** Nintendo / Nortec Eurasia → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** 149 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 3+
→ **Dahası İçin:** www.mariokart.com

Kendi Kendini Yakan Dergi

# alizine wonderland

## Editörden



Alizine olarak kendimizi garip bir kısır döngünün içinde hissediyoruz. Her ay oyun incele, not ver, nereye kadar değil mi sevgili okurlar? Biliyoruz not vermediğimiz oyunlar piyasaya çıkmıyor ama yani bizim de

**MANİFESTO**
Alizine Wonderland, bir oyun dergisidir. Çakma dergiler gibi oyun kültürü dergisi olduğunu iddia edip havalara girmez. Oyun inceler, notunu verir, yerine oturur. Kültürmüş, sanatmış falan öyle şeylere hiç gelemez.

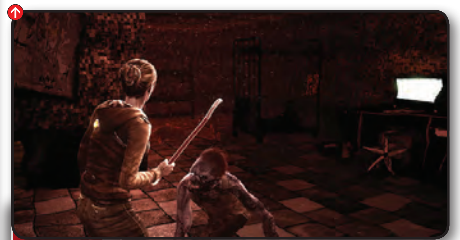
### DAHA OKULU VAR, EVLENDİRMESİ VAR...

# Amy



Oyundaki en korkunç şeyin canavarlar değil de Amy olması ayrı bir vaka tabii.

Dövüş, gerçek hayatta kavgaları fazlasıyla andırıyor. Neyin ne olduğunu dayak yiyene kadar anlayamıyorsunuz.



PS3 | 360

**HANGİSİ OLDUĞU HİÇ FARK ETMEZ**, peşime birilerinin takıldığı, macerama ortak olduğu oyunları sevmiyorum. Duygusal olarak bağ kuramıyorum bir kere. Zaten oyunun çok küçük bir kısmını oluşturan bu yan karakterler, genellikle 1-2 saati geçmeyecek küçük bölümlerde çıkıyorlar, o arada da bir dolu aksiyon oluyor zaten. E bütün bölüm boyunca imdat çığlıkları atmaktan başka bir şey yapmayan bir karakterin nesini tanıyıp sevebilir ki insan? Yavrucuğum bana gram yardımın dokunmuyor, kendi başına kapıları bile açamıyorsun. Hadi zombilerden kurtulmana yardım ettim diyelim, ama ben seni sessiz sakin bir kaldırıma bıraktığım anda yoldan geçen ilk arabanın altında ezileceksin ki? Bu durumlarda kimin korunmaya değer olduğunu iyi tespit etmek gerekiyor. Nitekim ben tespitimi yaptım; ne Amy, ne de aynı isimli oyunu kurtarılmayı hak ediyor.

**AMY TOPU TUT**

Neden bilmiyorum ama bu aralar oynadığım bütün korku oyunları bir tren kazasıyla başlıyor. Amy'de de kazanın ardından karakterimizin yolu Lana'yla kesişiyor ve birbirinden itici iki karaktere bağlı olarak yaşayacağınız parazit hayatı bu noktada başlıyor.

Siz de muhtemelen benim gibi merakla ve hevesle başlayacaksınız oyuna ama nafile, başlarda kontrol tamamen Lana'da olacak. Lana yeri geldiğinde bulduğu nesnelerle zombileri dövebiliyor ve Amy'ye saklanması veya dar noktalardan geçebilmesi için komut verebiliyor. Burada ilk göze batan sorun Lana'nın hiçbir şekilde dövüşememesi. Aranızdaki kadın hakları savunucuları sakin olsun, olay tamamen yapımcıların beceriksizliğiyle alakalı. Sonradan Amy gibi bir oyun geleceğini bilseydim, inanın bana zamanında aynı mekanikleri hakkıyla kullanan *Siren: The Blood Curse*'e o kadar laf atmazdım. Bir sopayı sallamak uzun sürebilir, anlıyorum ama kameranın kör noktasından gelen zombiyi görüp hiçbir şey yapamamak paha biçilemez bir duygu. Özellikle de gelen zombi güçlüyse veya sayıca kalabalık bir grupsa geçmiş olsun. İşiniz tamamen şansa kalmış. Bunun gerilimi yükseltmek için bilinçli olarak yapıldığını söylemek isterdim ama ne yazık ki o kadar iyi bir yalancı değilim.

**VİTAMİNLİ ZOMBİLER**

Oyunu ilginçleştirmek için karışımıza iki malzeme koyuluyor ama baştan söyleyeyim ikisi de çürük. Bunlardan ilki Amy. Kendisi küçük, sağır bir kız olmakla beraber aynı zamanda bir telepat. Yeri geldiğinde kendilerini düşmanlara karşı görünmez kılabiliyor veya beyin dalgalarıyla düşmanlara hasar verebiliyor. Bir de işin içine giren ordu faktörü var ki, Amy gibi güçleri olan bir kızın zombileşme ihtimaline karşı önlem almak istemeleri gayet anlaşılır bir durum.

Açıkçası ağır silahlar kullanan askerlerin bu tarz bir oyuna renk katacağını düşünüyordum ama sonradan görüşlerim oldukça değişti. Oyundaki "şansa bağlı gizlilik" kavramı tüm konsepti rezil etmiş. Zombiler hadi neyse, çok hızlı tepki veremedikleri için çabucak toparlayabiliyorsunuz ama askerlerden saklanmak yazı tura atmaktan farksız. Yapay zekâ belirli bir rota veya davranış sergilemiyor. Dolayısıyla köşeyi döndü gitti dediğiniz bir adam aniden geri gelebiliyor veya kapıyı açtığınız anda kendinizi bir askerle yüz yüze bulabiliyorsunuz. Bir süre sonra her şey o kadar saçma gelmeye başlıyor ki ölmüş müsünüz kalmış mısınız boş veriyorsunuz.

2012'nin en kötü oyununu hemen ocak ayında seçmek istemezdim ama Amy'yi oynadıktan sonra başka şansım kalmıyor. Hem yapımcılar, hem de oyuncular için ibret alınacak bir oyun bu. Oyuncular; bizi okumadan kesinlikle oyun almayın, sonra benim düştüğüm hallere düşersiniz. Yapımcılara gelirsek; adam gibi oyun yapın ya artık!

→ **Tür:** Korku, Macera → **Yapım:** VectorCell → **Dağıtım:** Lexis Numerique → **Kutulu Fiyatı:** 15$ → **Dijital İndirme:** 13$ (PSN) → **Yaş Sınırı:** 16+
→ **Dahası İçin:** amy-thegame.com

### NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Aslında güzel fikirleri var
- ✗ Hiçbir şey düzgün çalışmıyor
- ✗ Ciddi yapay zekâ sorunları
- ✗ Şansa bağlı gizlilik sistemi

Resident Evil 4 HD



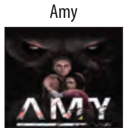
>

Siren: The Blood Curse




>

Amy




### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★☆☆☆ |
| Hikâye | ★★★☆☆ |
| Ses / Müzik | ★★★☆☆ |
| Eğlence | ★☆☆☆☆ |

**2,0**

Korku oyunu demek oyunun korkunç olması demek değildir.

HABERLER

İsmi Uydurulmuş Yapımcılar Birliği Quake, God of War, Half-Life gibi kökeni eskiye dayanan oyunlara karşı kült yapımların şans bulamamasından şikayetçi. Bir basın açıklamasıyla duydukları rahatsızlığı paylaşan birlik temsilcisi, "Satranç Pro, İskambil, Geyik Avcısı gibi kaliteli oyunlar yapıyoruz ama millet eski oyunlar yüzünden yüzümüze bakmıyor" dedi.

Oyun dünyasına trafik polisi şoku. RTÜK gençleri kötü etkilediği gerekçesiyle, yarış oyunlarına polis ekleyeceğini açıkladı. Hazırlanan tasarıya göre oyuncular NFS ve Test Drive gibi oyunlarda kazandıkları her yarış sonrasında 150 TL'ye kadar para cezası ödemek zorunda kalacaklar.



Benim favorim yaprak üfleme makinesiyle isimsiz yaşlı adam. Yanakları sıkılası bir insan kendisi.

PC

### KÜL YUTAR AMA TOZ TUTMAZ

# Dustforce

**SEVGİLİ OKURLARIM, KORKARIM Kİ** bu ay başım fena dertte. Bana beklenti içinde olduğum oyunları soran kimseye artık cevap veremiyorum çünkü son dönemde hangi oyunu tutacak gibi olsam elimde patlıyor. Dustforce hakkında da olumlu duygulara sahiptim ama oyunu elime alıp deneyene kadar adını anmak istemiyordum. Artık o aşamayı geçip onay mührümü bastığıma göre konuşabilirim. Baylar bayanlar; kimseye çaktırmayın ama Dustforce diye bir oyun geliyor, içimden bir ses çok güzel olacağını söylüyor.



Oyunda dört karakter var, ancak görünüşleri haricinde farkları yok.

Güzel görseller, hızlı oyun, kaliteli oynanış. Bir insan daha fazla ne isteyebilir ki?



Dustforce özellikle *Super Meat Boy* hayranlarının çok seveceği türden bir yapım. Olay tamamen toz, yaprak, kum gibi çeşitli formlara bürünmüş kirleri oyundan temizlemekten ibaret. Bu durumda oyun karakterlerinin de temizlik elemanları olması kulağa oldukça mantıklı geliyor. Dustforce çok temel mekanikler kullanıyor olmasına rağmen, tam olarak nasıl çalıştığını anlatmak zor. Öncelikle hızlı olmak zorundasınız. Sonic benzeri bir oynanış ve bölümlerin ezberlenmesinin gerekliliğinin yanında en verimli stratejinin ne olduğunu anlamak için bolca deney yapmak, aynı bölümü gerekirse tekrar tekrar oynamak gerekiyor. Bir de çevredeki tozların ele geçirdiği canlı cansız varlıklar var ki, halihazırda uğraştıklarınıza bunlar da eklenince tam cümbüş oluyor.

**KLAVYEDEN GELEN TEMİZLİK**

Oyunu oynadıkça tozların, temizlik elemanlarına hem yol gösterdiğini hem zorluk çıkardığını fark edeceksiniz. Başlarda bölümler alabildiğine düz ilerliyor olsa da, zamanla seçenekleriniz artıyor ve çeşitli fedakârlıklar yapmanız bekleniyor. Örneğin alternatif bir rotaya girerek daha fazla toz temizlemek mümkün, ama bu durumda zaman kaybetmiş oluyoruz. Yeni bölümleri açmanın tek yolu da hem zaman hem de temizlikten maksimum puanı almak olduğu için tercih ve rota belirleme olayı bir noktadan sonra ciddi ciddi plan program gerektiriyor.

Oyunu özel yapan yanını kelimelerle anlatmak zor. Zira çok sade bir görsel dil kullanılmasına rağmen, işin içindeki platform öğeleri ve hızlı oynanış, çok konforlu bir kaos ortamı sunuyor Dustforce'a. Duvarlara tırmanmak, ucu ucuna atlayışları gerçekleştirmek, bir yandan kurtardığınız yaratıkların aslında ne olduğunu görüp davranışlarını incelemek bile başlı başına tatlı bir deneyim. Müzikler ise chiptune ve trance-hop arası bir tarz belirlenmiş. Dustforce'a çok iyi uyduğunu söyleyebilirim, oyun en az *Super Meat Boy* veya *Sonic* kadar hızlı olmasına rağmen, gayet yavaş seslerin tercih edilmesi nefis bir denge sağlamış. Hatta müzikleri dinleyerek oynadığım anlarda, daha kontrollü ve daha rahat ilerliyor gibi hissettiğimi bile söyleyebilirim.

*Super Meat Boy* da giderek zorlaşıyordu ama en azından kademe kademe daha iyi oynamayı öğretiyordu. Dustforce'un böyle bir derdi yok. Başından itibaren oyuncuyla kendi arasına bir duvar koyuyor ve eğer yeterince yetenekli değilseniz bunu size hissettirmekle kalmıyor, aynı zamanda oyunu da oynanamaz hale getiriyor. Her şeyi tamamlamadan bir noktaya kadar ilerlemeniz mümkün ama oyunun sonuna geldiğinizi sandığınız anda bile aslında daha yolun yarısında olduğunuzu fark edeceksiniz.

Toparlamam gerekirse, Dustforce'un herkese hitap etmeyen özel bir oyun olduğunu düşünüyorum. Kesinlikle her türden oyuncuyu çekebilecek bir oyun değil ama birkaç platform arasında basit gibi görünen bir atlayış için saatler harcamayı göze alıyorsanız ve skor tahtasında saliseler üzerine yarışmaya varsanız Dustforce ismini aklınızın bir kenarına yazabilirsiniz.

### NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ İlginç oynanış tarzı ✔ Muhteşem müzikler ✖ Sadece sıkı oyuncular düşünülmüş

Super Meat Boy



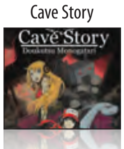
>

Dustforce



>

Cave Story



→ **Tür:** Platform → **Yapım:** HitBox Team → **Dağıtım:** - → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 10$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** dustforce.com

**SON KARAR**

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Hikâye | |
| Ses / Müzik | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★★ |

**8,0**

Odasını toplamaya üşenen insanlara temizlik yaptırma kudretine sahip.

## INDIE

**1** Dustforce



2 Dungeon Heroes
3 Limbo
4 Minecraft
5 Q.U.B.E.

## RİLEBİLİR

**1** Bastion (360)



2 NBA JAM: On Fire Edition (360, PS3)
3 Baconing (360, PS3)
4 Crimson Alliance (360)
5 Toy Soldiers: Cold War (360)

## WILL WRIGHT RÖPORTAJI

***Yasal engeller nedeniyle bir süredir haber alamadığımız Will Wright'ı bir arka sokakta kıstırdık. Bizi görmezden geldi, adımlarını sıklaştırdı ama bizden kaçamayacağının farkındaydı. Sonunda kaderiyle yüzleşmek üzere gergince arkasını döndüğü anda soruyu patlattık:***

-Sayın Will Wright korkmayın biziz. En sevdiğiniz oyun dergisi Alizine Wonderland. Duyduğumuza göre Will Wright oyun oluyormuş? Bu konuda yorumlarınızı alabilir miyiz? Will Wright olarak oyunu oynarsanız kendinizle mi oynamış olacaksınız? Bu ahlaki açıdan sorun değil mi sizce? Oyunu tek başınıza çıkarırsanız indie mi olacak?
*-Ha?*

Türk oyun sektörünün merakla beklenen oyunlardan Pişpirik 2000'in testlerinden kötü haberler geliyor. Yapımcı Oktay Çelikbilek, piyasada başka Türk oyunu olmadığı için Pişpirik'in bir anda piyasadaki en önemli oyun haline geldiğini ve bu durumdan memnun olmadıklarını belirtti.

RTÜK oyun yapıyor. Gençlerin fiziksel ve zihinsel gelişimine kafayı takan RTÜK, dünyadan habersiz bu masum yavruları kötü etkilemeyecek bir oyun üzerine çalıştığını duyurdu. Cinsel yönden olası bir yanlış çağrışıma meydan vermemek için cinsiyetsiz olmasına karar verilen başkarakterimiz, gençleri şiddete teşvik etmemek için herhangi bir maceraya girişmeyecek.



**GÖKER NURBEYLER**
**goker@oyungezer.com.tr**

# OLD REPUBLIC'İN BİLİNMEYENLERİ

Bu ayki oyun saatlerimin neredeyse tamamı Old Republic'e gitti desem yalan olmaz. Knights of the Old Republic'i hikâye anlatışı nedeniyle çok sevmiştim. Daha o zaman aklıma gelmişti, bu hikayeyi yanımdaki arkadaşlarımla oynasam nasıl olurdu diye. İşte bu o, işte o bu. Oyun üzerine Can yetерince dil döktüğünden ben ailenizin detay vermeyi seven yazarı olarak bilinmeyenlerinden bahsetmek istiyorum. Bilgi kaynağım Los Angeles Times gazetesi:

**>** SWTOR'un Electronic Arts'a maliyeti 200 milyon Amerikan doları.

**>** BioWare'in online projesi için dört kıtada yaklaşık 800 çalışan altı yıl ter döktü. Arka plan hikâyesinin seslendirilmesi en az 1600 saatlik diyalog içermekte.

**>** Oyunun ana yapım kadrosu ise Austin, Texas'taki merkezler dışında Rusya, Estonya ve Çin'deki dış kaynaklardan faydalanılmış. BioWare yapımcılarından Greg Zescuck bu iş birliğini "Fillere bale yaptırmak" olarak tanımlıyor. (Aklıma IBM'in kurtarıcısı olarak gösterilen Louis V. Gerstner Jr'ın kitabı geldi: Kim Demiş Filler Dans Edemez - IBM'in Tarihi Dönüşü. Tavsiyemdir.)

**>** Motion capture için İngilizce, Fransızca ve Almanca dillerinde Londra, New York ve Paris'de çekimler yapılmış. Bunun için 1000 oyuncu rol almış, yaklaşık 4000 karaktere ses verilmiş. Oyunun kalite testleriyse Arjantin, Hindistan ve Romanya'da yapılmış. Teknik operasyonları Virjinya'da görülürken müşteri hizmetleriyse Galway'de (İrlanda) verilmekte. Birçok yapımcının BioWare'in Austin ve EA'nın Kalifornіya merkezleri arasında mekik dokuduğunu da belirtelim. Biri globalleşme mi demişti?

**>** TOR'un hikâyesi o kadar kapsamlı ki mantık hatalarını asgariye indirmek için yaklaşık 1000 sayfalık bir kitap(çık) hazırlanmış. BioWiki adlı bu çalışma oyundaki tüm olayları sonuçlarıyla birlikte detaylı olarak içermekte ve BioWare çalışanları tarafından erişilebilmekte.

**>** George Lucas ana hikâye sırasında BioWare'e destek olmuş. Star Wars tarihine uygun görmediği veya riskli gördüğü az bir bölümü oyundan çıkartmış (örneğin seks kölelerini işleyen bölümler). Yapımcılar filmlerle oyun arasında mantık hatalarına izin vermemek için Skywalker'lardan 3000 yıl öncesini resmetmeye karar vermişler. KotOR'larda da amaç buydu aslına bakarsanız. PC oyununun ruhuna da daha uygun bu. Star Wars sevenler bilir: Bane'in kararından sonra Star Wars evreninde asla bir Sith Lord'u ve çırağından fazlası olmayacaktı. Bu nedenle Karanlık Taraf'a lordların ve çıraklarının cirit attığı Eski Cumhuriyet daha uygun. Diğer taraftan bu dönemle ilgili yazılı bilgi miktarı daha az ve nispeten yeni olduğundan yapımcılara at koşturacak daha geniş bir alan kalıyor. Sözlerimi oynadığım tarafa göre sonlandırayım:

Barış bir yalan; sadece tutku vardır.
Tutku ile, kuvvet kazanırım.
Kuvvet ile, güç kazanırım.
Güç ile, zafer kazanırım.
Zafer ile, zincirlerim kırılır.
Güç beni serbest bırakacaktır.
**-Sith Yasası**

# EJDERHALAR **YILI DEVAM EDİYOR**

5 yıldır hazırlanan, benim için yılın oyunlarından olan Guild Wars 2'nin beta test tarihi nihayet belli oldu: ArenaNet'ten Mike O'Brien Mart ayında Guild Wars 2 betasının (neredeyse) tüm oyunculara açılacağını duyurdu. Şubat'ta başlayacak kapalı test sonrasında Mart ve Nisan'da tüm Guild Wars severler özlemlerine kavuşmuş olacaklar. Böylece ben de ME/Ne'den sonra hangisiyle devam edeceğime karar verebileceğim. Umarım Diablo 3 ile çakışmaz bu, çakışmasın lütfen, n'olur n'olur!



# GODS & HEROES: ROME RISING F2P OLUYOR

**Gods & Heroes devasa online aleminin Duke Nukem'idir desem çok da yalan olmaz herhalde. Kendisiyle ilgili ilk haberi Lord of the Rings Online, Middle Earth Online adıyla duyurulup iptal edildiği dönemde duyurmuş, defalarca iptal edilip yapımı dondurulmuş bir oyun Gods & Heroes. Bu oyunun konuşulduğu dönem doğan çocuklar bugün ilkokula başladılar (bugün doğacak online oyunculara isimler). İşte o oyunun yapımcısı Heatwave Interactive, oyunlarının F2P olacağını duyurdu. Oyunun ücretli özelliklerini toptan almak isteyenler ise yaklaşık 10'ar EU ödeyecekler. Oyun da heralde birkaç seneye(!) çıkar.**






# KÖRDÜĞÜM ÇÖZÜLMEYE YAKLAŞTI

**Interplay ve Bethesda arasında Fallout Online üzerine devam eden dava tarafların anlaşmasıyla sona yaklaştı. ZeniMax'ın açıklamasına göre Bethesda Softworks, Interplay'e yapacağı 2 milyon USD'lik ödemeyle Fallout'un yeni oyunlarının tek sahibi olacak. Interplay Aralık 2013'e kadar ilk iki Fallout oyununu ve Fallout Tactics'i satmaya devam edecek. Süre dolunca onların hakkı da ZeniMax'a geçecek. ZeniMax Başkanı Robert Altman konuyla ilgili şunları söyledi: "Fallout, ZeniMax için önemli bir fikri mülk. Artık üçüncü tarafların müdahalesi ve gölgesi olmadan hayranlarımız için yeni Fallout oyunları geliştirebileceğiz." Interplay Fallout'u Fallout yapmışken "üçüncü taraflar" şeklinde nitelendiğini duymak garip hissettirdi kendimi. Eeee oyun dünyasında neyim değil ne olacağım demeli.**

## MECHWARRIOR ONLINE'DA BATTLEFIELD ESİNTİLERİ

MechWarrior Online'ın yapımcısı Piranha Games (OGZ forumunda da bir Piranha olacaktı galiba :) diğer bir online aksiyon oyunu Battlefield 2'den biraz esinlenmekte. Yapımcılar David Bradley, Bryan Ekman ve Paul Inouye'nin oyunun resmi sitesine verdikleri bilgilere göre oyuna eklenecek BattleGrid fonksiyonu ile detaylı taktik haritası savaşla ilgili tüm önemli bilgileri içeriyor olacak. Bunların arasında müttefiklerin pozisyonları ve görev hedefleri yer almakta. Harita oyuncuların iletişimi ve ortak taktik kurmalarında önemli yer tutuyor olacak. Örneğin üç küçük Mech'ten birinin büyük bir Mech'i görüp haber verdiği iki arkadaşıyla tuzağa çekmesi yapılabileceklere bir örnek. Ben şahsen bu oyundan umutluyum. Bu türe bir farklılık getireceğine inanıyorum.



## PANDA ÖNCESİ YAMA YOK

WoW'cular birkaç ay önceki 4.3 yamasını sömüredursun, bir taraftan Mists of Pandaria öncesi içerik yaması bekliyorlardı; ya da Cataclysm için yeni bir yama en azından. WoW'un şef görev geliştirme tasarımcısı (valla tam unvanı bu) Dave Kosack'ın Videogamer'a verdiği röportaja göre "4.3 World of WarCraft: Cataclysm'in en üst noktasıydı ve de yeni pakete kadar bir içerik genişlemesi olmayacak."

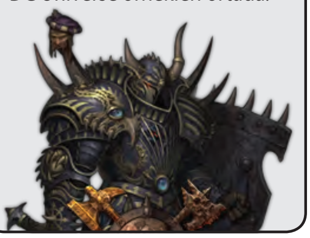
## LOTRO'YA EŞYASIZ BAŞLAYAMAYANLARA

2 Kasım 2010'dan beri F2P olan Lord of the Rings Online'a yeni oyuncular için yeni bir eşya paketi sunuluyor. İletişim direktörü Adam Mersky'nin Gamefront'a verdiği röportaja göre, "Giriş seviyesi oyuncular, düşük seviyelerde iyi eşyalar bulmakla ilgili sıkıntılar yaşıyorlardı. Yeni eşyalarla bu sıkıntı giderilecek." Online oyunlara end-game için yeni eşyalar eklenmesi haberlerine alışığız da "Artık oyun başlangıcına daha çok eşyamız var!" türünü yeni görüyoruz.



## WAR DÜŞÜŞTE

BioWare Mythic, Warhammer Online'ın iki sunusunu daha kapattı. Geçen yıl kapanan üç sunucudan sonra Gorfank ve Karak-Azgal ile birlikte beş sunucu daha kapanmış oldu. Oyuncular karakterlerini ücretsiz olarak diğer sunuculara geçirebilirler. WAR için henüz tam bir F2P modeli planı olmasa da bu gidişat onu gösteriyor. Age of Conan ve DC Universe örnekleri ortada.



## ALIŞILDIK HABERLER

Sony Online Entertainment'ın başkanı John Smedley'e göre EverQuest 2'nin oyuncu sayısı F2P modeline geçmesiyle birlikte %300, günlük bağlanan kişi sayısı %40, oyun içi eşya satışı %200 artmış. Hatırlarsanız DC Universe Online da F2P'ye geçtiği hafta oyuncu sayısını %1000, günlük net kârını %700 artırmıştı.

## CAN'A KÖTÜ HABER

**Blizzard Entertainment bu yıl BlizzCon olmayacağını resmi olarak duyurdu. Bunun nedeni olarak planlama için sınırlı vakit kalması gösterilirken organizasyonun 2013'te tekrarlanacağı eklendi. Tabii bu açıklama pek çok söylentiyi de beraberinde getirdi. Belki de bütçesini ve iş gücünü Diablo III, Heart of the Swarm ve Mists of Pandaria'nın daha çabuk piyasaya çıkmasına ayıracaktır. İlki çıksın diğerleri acil değil. (Ne yalan söyleyim hiçbir WoW ek paketini bu kadar gönülsüz beklememiştim.)**



GEYİĞE LOGIN

## IN A GEYİK FAR FAR AWAY

Bu ay Old Republic'ten çıkamayınca geyikler de onun etrafında döndü hep. Aslına bakarsanız karşı taraf critical yediğinden monolog olarak kaldı.

**>** Cüneyt Arkın Old Republic oynarken ne demiş?
**>** Ne demiş abi?
**>** "Kırk bakireye tapmaya, Balmorra'dan tatmaya geldim." <<Sudden Death>>
**>** Güç seninle olsun, ama gücüne gitmesin. <<Close Account, Ignite the PC>>





## İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

**EŞYA SİSTEMİ:**
✓ Modlanabilir Eşyalar ✓ Crafting ve Reverse Engineering Sistemi
✗ Bazı setler görsel olarak Star Wars havası vermekten çok uzak

**GÖREV SİSTEMİ:**
✓ Hikâye ağırlıklı görevler ✓ Her sınıfa ayrı hikâye örgüsü
✗ Bonus görevler grind'a yöneltiyor ve çok geçmeden sıkıyor

**DÖVÜŞ SİSTEMİ:**
✓ World Bosslar eğlenceli ✓ Hikâye içeren Flashpointler şahane ✗ Dövüş sisteminde hala ufak tefek aksaklıklara rastlamak mümkün

**SINIF SİSTEMİ:**
✓ Advanced Class sistemi ✗ Talent sistemi fazlasıyla sığ kalıyor ✗ Sınıflar arası denge tam oturmuş değil

### GEREĞİ DÜŞÜNÜLDÜ... -CAN ARABACI

# Star Wars: The Old Republic

**THE OLD REPUBLIC'İ YAKLAŞIK** 1,5 aydır oynuyorum. Tüm karakterlere az çok bulaştım, Jedi Knight'ımı 50. seviyeye taşıdım ve hikâyesinin sonuna geldim. Oyunda ne var ne yok görmek ya da en azından öğrenmek için oldukça sıkı bir çalışma içerisine girdim... Ve sonunda, oyunun son hükmünü ve notunu vereceğimiz o an geldi çattı. Geçen ay oyunun daha çok olumlu yönleri üzerinde durmuşken, bu sefer kazdıkça açığa çıkan zayıf yanlarına da değineceğim ki, hem iyi yanlarını hem de kötü yanlarını görmüş olalım.

Öncelikle Bioware'in sıkı bir çalışmayla oyunun hatalarını ortadan kaldırmak için uğraştığını kabul etmek gerek. Haftalık çıkan yamalarla oyunun ciddi açıklarından bazılarını kapamış durumdalar. Jedi Knight'ların Companion'larıyla konuşmasını engelleyen sorunlar, karakterimizin yeteneklerini doğru düzgün kullanmamızı engelleyen Ability Delay problemi ve 1.1 yaması sonrasında Ilum'da oluşan bazı dengesizlikler gibi ciddi şekilde oyun zevkini baltalayan birçok sorun düzeltildi düzeltilmesine de, yine de az buz değil oyunun mevcut bug listesi. Bug'lar zamanla üstesinden gelinebilecek bir problem olduğundan o konuda çok ağır eleştirmek de istemiyorum açıkçası. Yine de şu Jedi ve Sith'lerin robe'larının arka kısmının Viktorya dönemi İngiltere'sindeki leydilerle yarışacak şekilde kabarık olmasına fena halde kılım hâlâ.

### EVRENİN SONUNDAKİ RESTORAN

Oyunun şu an muhtemelen en ciddi problemi, üst sınır olan 50. seviyeye vardıktan sonra yapabileceklerimizin hayli kısıtlı olması. Hadi yine o kadar da acımasız olmayalım, Hard Mode Flashpoint'ler ve iyi bir guild ya da arkadaş grubunuz varsa Operation'lara katılmak gibi aktivitelerle meşgul oluyorsunuz genelde o noktadan sonra, ancak Bioware'in "Diğer DVO'lardan çok farklı olacak" iddiasıyla piyasaya sürdüğü bir DVO'dan beklenen bir çeşitliliğe sahip mi? Maalesef henüz değil. İster istemez kıyaslamamız o tarafa doğru kayıyor ama şu noktada 50'den sonrası için oyunun *WoW*'un izlediği yoldan pek de farkı yok açıkçası. Flashpoint ve Operation dışında tabii ki PVP yapmak da mümkün alternatif olarak. PVP'nin bazı ciddi denge sıkıntıları olmasına rağmen genel olarak maçların bir hayli keyifli ve çekişmeli geçtiğini söylemek mümkün. PVE ya da PVP "kasmak" istiyorsanız The Old Republic sizi uzun süre başında tutmaya devam edebilir anlayacağınız. Ama oyunun asıl vaat ettiği "hikâye" kısmı, 50 olup da ana hikâyenizi bitirdiğiniz anda yerini büyük ölçüde bu rutinlere bıraktığından beklentiyi çok da karşılayamıyor. Gözlemlediğim kadarıyla 50. seviyeye ulaşan çoğu oyuncu da, doğrudan diğer sınıfları deneme yoluna gidiyor. Hiç olmazsa uzun uzadıya tecrübe edebileceğiniz, sizi bir hayli meşgul edecek 8 adet karakter hikâyesi var yani. Bu hikâyelerin çoğunun çeşitli sürprizlere, önceki oyunlara dolu dolu göndermelere gebe olduğunu da hesaba katarsak, Star Wars hayranları en azından hikâyeler açısından tatmin problemi yaşamayacaktır.

Kısaca toparlayacak olursak, The Old Republic söz verdiklerinin hepsini yerine getiremeyen ancak şu aralar bir hayli kısır bir dönemde olan DVO piyasasını biraz canlandıracak bir alternatifi ortaya koymayı başaran bir oyun. Bazı anlarda bir DVO'dan çok tek kişilik oyun tadı verse de (konuşmaya başlamadan önce oyunu kaydetmek için eli F5'e gidenlere selam edeyim buradan), hele ki Star Wars ve Old Republic dönemi hayranıysanız en azından tüm karakterlerin hikâyelerini tecrübe etmek için gönül rahatlığıyla deneyebileceğiniz oyun. Ama beklentiniz bir *Star Wars: Galaxies* düzeyindeyse ya da SW: TOR'un DVO türünde çığır açacağı yönünde bir umudunuz varsa maalesef hayal kırıklığına uğrayacaksınız.



→ **Tür:** Devasa Online RYO → **Yapım:** Bioware → **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat → **Aylık Ücret:** 13 € (~32 YTL)
→ **Yaş sınırı:** 12+ → **Minimum sistem:** 3 GHz CPU, 1GB RAM (Vista için 2GB), 15GB sabit disk alanı
→ **Önerilen sistem:** Dual Core 2.93 GHz, 4 GB RAM, 1 mbit internet bağlantısı → **Web sitesi:** www.swtor.com

### NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Modlanabilir Eşyalar ✓ Crafting sistemi ve Crew Skills ✓ Hikâye ağırlıklı görevler ve oynanış ✓ Her sınıfa özel ayrı hikâye ✓ KotOR havası veren hikâyeler ve göndermeler ✓ Hikâye ağırlıklı Flashpoint'ler ✓ Oyunun sıkça güncelleniyor oluşu
✗ Hala giderilmeyen ve oyun zevkini kaçırmayı başaran çeşitli bug'lar. ✗ Bazen DVO'dan çok tek kişilik oyun havası vermesi ✗ Sınıf hikâyeniz bittikten sonra yapacak şey bulmakta zorlanabilirsiniz ✗ Irklar arası farklılıklar sadece görsel etkiye sahip ✗ Müşteri Hizmetleri gerçekten çok kötü

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| OYUN DENGESİ | ★★★☆☆ |
| GELİŞİM POTANSİYELİ | ★★★★☆ |
| GRAFİK | ★★★★☆ |
| SES VE MÜZİK | ★★★★★ |
| HİKÂYE/ATMOSFER | ★★★★★ |
| EĞLENCE | ★★★★☆ |

50. seviyeyeden sonra biraz duruluyor ama Star Wars sevenler için en az bir kere tecrübe edilmesi gereken bir oyun.

**8,2**

Solo — Grup Oyunu — Parti
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan
1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz



BİR ELF, BİR ORK VE BİR SKAVEN BAYRAK YAKALAMAYA GİDERSE… -EKREM ATAMER

# Warhammer Online: Wrath Of Heroes

**MOBA (MULTIPLAYER ONLINE** Battle Arena) türünün en yeni örneklerinden biri Warhammer Online: Wrath of Heroes. Şu an beta aşamasındaki oyun, *Warhammer Online*'ın da geliştiricisi olan Mythic'e ait bir proje. Bu bir tesadüf değil, zira iki oyun birbirine bağlı olacak. Ortak motordan dolayı model ve efektleri paylaşabilecek olmaları ve *WAR*'a yakında yeni zırh setleri getirecek olmaları duyduğumuz ilk nokta. Sınırları bilmesek de, muhtemelen *WAR* aboneleri WoH'da oyun içi para kazanacaklar, belki WoH'da da bir şekilde *WAR*'ı etkilemek mümkün olacak. Aklınızda şüphe oluşmaya başladıysa hemen rahatlatayım, yapımcılar özel olarak belirtti, parayla güç satmayacaklar.

Biraz oyundan da bahsetsem fena olmaz sanırım! MOBA diyince aklınıza hemen *Dota* tarzı gelmiş olabilir, ancak terimi geniş anlamda kullandığımı belirtmem lazım. Oyun 6v6v6 savaşlar üstüne. Evet, üç takım! Sonunda birisi iki takım döngüsünü kırmaya cesaret etti. Savaş boyunca öldükten sonra her doğduğunuzda başka bir karakter seçebiliyorsunuz. Genelde herkesin ne oynayacağını belirleyip bu strateji üstüne giden gruplar daha başarılı olsa da, bu dinamizmin oldukça keyifli olduğunu söylemem lazım. Mesela rünlü haritada önce herkes hızlı koşan suikastçi karakterleri alıp rünleri kaçırarak, sonra savunma yeteneği güçlü karakterlere geçebilir.

## SEVİŞME, SAVAŞ!

Her kahramanın biri pasif, beş adet özelliği var. Karakterler için seviye atlama diye bir şey yok, ancak meta-oyunda siz seviye atlayıp taktik ve mastery denen özellikler satın alıyorsunuz. Bunlar bazen bir özelliğin verdiği hasarı artırırken, bazen de bir özelliğin yerine başka bir tanesini getirip oyun tarzını derinden etkileyebiliyor. Ne yazık ki oyunda tek kısıt cooldown'lar. Kaynak yönetimi olmayınca oynanış hızlı olsa da belki biraz fazla "arcade" oluyor.

Oyunun sonunda karşınıza 6 haneli bir slot makinesi geliyor. Oyuna girmekten iyi puan yapmaya kadar her slotun bir gereksinimi var, karşıladığınız slotlar dönüp size ödül kazandırıyorlar. Böylece oyunda ne kadar başarılıysanız o kadar çok ödüllendiriliyorsunuz. Ödüllerin arasında hem para hem de taktik/mastery var. En azından ben betada bunları görebildim.

Oyun şu haliyle oldukça keyifli. Betada arkadaşlarım olsa eminim sesli haberleşmeyle çok daha iyi ve eğlenceli olurdu. Tabii ki daha değişecek ve gelişecek çok şey var, ancak betada gördüğüm kadarıyla iyi adımlar atıyorlar. Savaşların üç takım arasında olması bile büyük bir eğlence kaynağı. "Oo biz bunları ezeriz" diyemiyorsunuz çünkü olmadık yerde üçüncü takım gelip bütün planlarınızı altüst edecek şekilde kargaşaya katılabiliyor. Bu arada oyunda hiçbir hikâye yok, haliyle "canon" değil, haliyle takımlarda bir kısıt yok. Orklarla elfler beraber savaşabiliyor anlayacağınız. Ancak pasif özellikler arasında, örneğin bir cüce için, "greenskinlere fazla vurur" gibi bir şey varken, bir goblin için "takımdaki her greenskin başına iyileştirmesi artar" gibi pasifler de var, bu yüzden lore için olmasa da, taktiksel açıdan böyle takımlar kurmak işe yarayabilir.

Görünen o ki Mythic ne *Warhammer*'dan vazgeçmiş, ne *Warhammer Online*'dan. Bu hamlelerinin iyi sonuçlanmasını umuyorum. Eğer her şey yolunda giderse hem *WAR* kazanacak, hem yeni bir MOBA'mız olacak. Yazımı tabii ki tek kelimeyle bitirmek istiyorum: WAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAGH!!!!!!

## NE İYİ NE KÖTÜ?

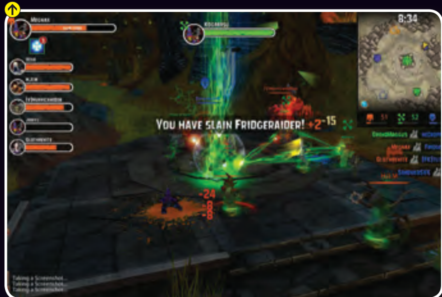
✔ Hızlı oynanış ✔ Warhammer karakterleri ✔ WAR ile simbiyot ilişki
✖ Grafikler yaşını gösteriyor ✖ Kaynak yönetimi yok

→ **Tür:** MOBA → **Yapım:** Mythic Entertainment → **Dağıtım:** EA → **Sistem:** Ekonomik → **Dahası için:** https://wrathofheroes.warhammeronline.com/




Ne kadar ekmek, o kadar köfte.

Üç takım olunca, aksiyon da yoğunlaşıyor. Bu gördüğünüz hiçbir şey!



# IEM6 KIEV OFFLINE ELEMELERİ SONA ERDİ

Geçtiğimiz ay Ukrayna'nın Kiev şehri, ESL'in en önemli turnuvalarından bir tanesi olan *Intel Extreme Masters*'ın offline finaline ev sahipliği yaptı. 6 sezondur kıtalar arası organizasyonlarıyla dünyanın pek çok yerinden milyonlarca insanı tek bir amaç için toplayan IEM'de herkesin tek bir hedefi vardı; ülkelerini en iyi şekilde temsil edip 6 Mart'ta Hannover Cebit'te düzenlenecek Dünya Şampiyonası'na katılabilmek.

Bu muhteşem organizasyonda Köln, Guangzhou ve New York elemelerinin ardından nihayet Kiev elemeleri de sona erdi. Kiev'in dondurucu soğuğunda elektronik spor ateşiyle yanan CyberSport Arena'da, oyuncular ve izleyiciler muhteşem bir organizasyon yaşadı. Turnuvada elemeler yıllardır eSpor'un zirvesinde olan Counter-Strike, Blizzard'ın efsane RTS oyunu StarCraft II ve son olarak Riot'un tüm dünyayı kasıp kavurduğu League Of Legends oyunlarında yapıldı. Bazı takım ve oyuncular Kiev offline finallerine katılamamış olsa da Kiev'deki eSpor severler yine de pek çok ünlü ekibi bu organizasyonda görme fırsatı buldu. Özellikle ev sahibi ekip **Natus Vincere**'nin son anda Amerikan Evil Geniuses takımının turnuvaya katılamamasıyla birlikte yedek listeden çağrılması üzerine Kiev'de heyecan ikiye katlandı.

## COUNTER-STRIKE

Bu efsanevi turnuvada ilk olarak Counter-Strike elemelerinin nasıl geçtiğini aktaralım... Dünyanın ve turnuvanın favori isimlerinden ev sahibi ekip Na´Vi, Kiev online elemelerinde bir sürpriz yaparak elenmiş ve offline finallere katılma şansını kaçırmıştı. Yedek listesinde ilk sırada bulunan ekip, Evil Geniuses'ın dağılma kararı almasıyla birlikte turnuvaya dahil oldu ve turnuvanın seyrini değiştirmeyi başardı. A grubunda bulunan NaVi sadece bir yenilgi alarak 2. sırada grubundan çıktı. Grubundaki İsveç devi SK'ya yenilirken yarı final karşılaşmasında diğer bir efsane İsveç takımı olan Fnatic'e şans tanımadı ve karşılaşmadan 2-0 galip gelerek ilk finalist oldu. Finaldeyse grubunda yenildiği SK Gaming ile karşılaşan NaVi, kendi evinde olmanın avantajını seyircisinin önünde kaybetmeme arzusuyla birleştirince rövanş maçını ezici bir üstünlükle 2-0 kazanmayı başardı ve şampiyon oldu. Turnuvaya büyük bir şans eseri katılmayı başaran NaVi şampiyon olarak seyircisine çifte mutluluk yaşattı. İşte IEM Kiev'in CS ödülleri ve kazananları:

1- **Natus Vincere:** 16.000$
2- **SK Gaming:** 8.000$
3- **Moscow Five:** 4.500$
4- **fnatic:** 3.100$
5&6- **WinFakt:** 2.200$
5&6- **Lions:** 2.200$
7&8- **mousesports:** 2.000$
7&8- **DTS:** 2.000$

## LEAGUE OF LEGENDS

Bir diğer elemeyse League of Legends'ta gerçekleşti. Dünyanın en önemli LoL takımlarından bir tanesi olan İsveç temsilcisi Fnatic ve Amerikan takımı CLG, dünya şampiyonasına doğrudan katılacağı için Kiev'de yer almadı. Turnuvanın şampiyonu olan Moscow Five için bu bir avantaj mı oldu bilinmez ama gerçekten muhteşem bir çıkış yakaladıkları ve önemli bir şampiyonluk yaşadıkları kesin. Turnuvada favori olarak gösterilen *SK Gaming.LoL* ve *TeamSoloMid*'in çok üstünde bir performans gösteren Rus temsilci Moscow Five, bu takımları geride bırakarak hak ettiği bir şampiyonluk elde etti. Grubundan mağlubiyet almadan rahatça çıkan M5, yarı finalde favori SK karşısında kritik aldığı team fight'lar sayesinde 2-0 galip gelerek finale adını yazdıran ilk ekip oldu. Finaldeyse karşılarına Amerika temsilcisi TeamSoloMid çıktı. İlk haritadan galip çıkmayı başaran Ruslar, ikinci haritada yaptıkları ufak hataları telafi edemeyince haritayı kaybetti. Best Of three olarak oynanan finalde son haritayı da kazanan taraf yine Moscow Five oldu ve TSM karşısında aldığı önemli galibiyetle turnuvanın şampiyonu olmayı başardı.

1- **Moscow Five:** 12.000$
2- **Team SoloMid:** 6.000$
3- **Team Dignitas:** 3.400$
4- **SK Gaming:** 2.400$
5&6- **aAa:** 2.100$
5&6- **Team Curse:** 2.100$
7&8- **Sypher:** 2.000$
7&8- **White Lotus:** 2.000$

## STARCRAFT II

Kore'de milli spor haline gelen StarCraft II'nin grup maçlarında ve final karşılaşmalarında Koreli oyuncular etkili olsa da şampiyon ev sahibi bir oyuncu oldu. 4 grupta 16 oyuncunun finallere kalma mücadelesi verdiği turnuvanın favorilerinden *MMA* grubundan mağlubiyetsiz ayrılırken, bir diğer favori oyuncu *Dimaga*, Koreli *HerO*'ya yenilse de lider olarak grubundan çıkmayı başardı. Bir zamanların önemli isimlerinden bir tanesi olan Hollandalı oyuncu *Grubby*'ninse grubunda maç alamadan elenmesi oyun severleri şaşırttı.

StarCraft II yarı finalinde ilginç bir eşleşmeyle karşılaştı oyuncular. Ukrayna'nın en iyi iki ismi ve turnuvanın en iyi iki Koreli oyuncusu karşı karşıya geldi. Ev sahibi ekipten Dimaga ve Kas'ın karşılaşmasında, Kas'ın kontrollü oyunu karşısında tacizli oyunu ve kritik hamleleri sayesinde 3-2 galip gelerek finale ismini yazdıran isim Dimaga oldu. Diğer yarı final maçındaysa 2 Koreli oyuncunun stratejik savaşı nefesleri kesti. MMA, hemşehrisi Zenio'ya karşı kurduğu üstün oyunuyla 3-0 gibi rahat bir skorla finale adını yazdırmayı başardı.



Finaldeyse Korelilerin bu işi ne kadar iyi yaptıklarını ve ciddi hazırlandıklarını MMA bir kez daha bizlere gösterdi. MMA maça 1-0 mağlubiyetle başlasa da geri kalan 3 haritayı zorlanmadan aldı. Geriye düştükten sonra rakibinin stratejisini çözen, ekonomisine sık sık zarar veren ve tacizli oyunu ile rakibinin kontrolünü bozan MMA'nın skoru 2-1'e getirmesi de çok zor olmadı. Son haritada ciddi bir kurulum ve ordu yaratan MMA son çıkan savaşta yakın çift barracks taktiğiyle rakibi karşısında savaşı kazandı ve haritayı da kazanarak turnuvanın şampiyonu olmayı başardı.

1- **MMA:** 6.500$
2- **dimaga:** 3.300$
3- **Kas:** 1.750$
4- **Zenio:** 1.250$
5&8- **Feast:** 800$
5&8- **Naniwa:** 800$
5&8- **White-Ra:** 800$
5&8- **Pomi:** 800$
9&12- **HerO:** 650$
9&12- **TargA:** 650$
9&12- **NightEnD:** 650$
9&12- **Strelok:** 650$
13&16- **qxc:** 600$
13&16- **HasuObs:** 600$
13&16- **Grubby:** 600$
13&16- **TITAN:** 600$

Intel Extreme Masters'ta sıradaki durak sıcak Güney Amerika sahilleri. Sou Paulo'nun hemen ardındansa Dünya Şampiyonası bizi bekliyor. Bu müthiş heyecanı tüm dünya ile aynı anda takip etmek istiyorsanız gözünüz ESL Türkiye'de **(www.esl.eu/tr)** olsun. ***-Oğuz***



# ÖDÜL ALDIK!

"Avrupa'nın en büyük eSpor organizasyonu" sıfatını, ESL Amerika'nın da katılmasıyla birlikte "dünyanın en büyük eSpor organizasyonu" sıfatına bırakan ESL'de geçtiğimiz günlerde çok güzel ve heyecanlı bir şey yaşadık. Her sene ocak ayında Almanya'nın Köln şehrinde gerçekleşen ve tüm ESL ülke yöneticilerinin katıldığı konferanstan bu sefer eli boş dönmedik.

2011 yılı süresince 37 ülke arasından en iyi Intel Extreme Masters yayını yapan ülke olarak **Best IEM Coverage** ödülünü almak sanırım hayatımın en heyecan verici anlarından bir tanesiydi. Üstelik ödül almak aklımın ucundan bile geçmezken bir anda "and the Oscar goes to" tarzı bir cümlenin öznesi olduğum o birkaç saniyelik süre, bütün sene boyunca tüm ESL ekibi olarak yaptığımız çalışmaların tek tek gözümün önünden geçmesine yetti de arttı bile. 2 senede sizin de desteklerinizle ESL Türkiye'de çok güzel işler başardık. Hep birlikte bu güzel işleri daha da ileriye götüreceğiz. Yolumuz uzun, bu yolda sizlerin de yanımızda olduğunu bilmek çok güzel. ***-Damla***



## ESL TÜRKİYE'DEN İKİ YENİ DOSYA

Türkiye'nin en büyük elektronik spor portalı olan ESL Türkiye'deki "2011'in En Başarılı Takımları" ve "Counter-Strike Dünyasının Emektarları" dosyalarına göz attınız mı? Sizi şöyle alalım: www.esl.eu/tr

## YOKSA SİZ HÂLÂ VERSUS İLE TANIŞMADINIZ MI?

ESL'in oluşturduğu profesyonel sistemler farklı ülkelerden ve farklı dillerden, farklı kültürlerden insanlara tanışma ve aynı ortamda bir amaç için mücadele etme olanağı sunmakta. Uzun zamandır geliştirilmekte olan **VERSUS** da nihayet tamamlandı ve bu sistemler arasında yerini aldı. Yaklaşık iki aydır oyuncuların hizmetine sunulan bu müthiş sistemi halen denemediyseniz çok şey kaçırdığınızı söyleyebilirim. Peki nedir bu VERSUS?

Canınız sıkıldı ve herhangi bir oyun oynamak istiyorsunuz. Takımınız yok ya da takım arkadaşlarınız online değil. Hemen ESL Türkiye ana sayfasında üst kısımda bulunan *PLAY.VS* butonuna tıklıyor, sistemde yer alan oyunlar arasından hangisini oynamak istediğinizi seçiyor ve gerekli şartları yerine getirdikten sonra sistemin size takım oluşturmasını bekliyorsunuz. Kısa bir süre sonra kendinizi dünyanın dört bir yanından karma olarak bir araya gelen bir takımın içinde bulacaksınız. Tabii olay sadece oyun oynamak değil, bir de bunların üzerine ESL'in özel VERSUS etkinliklerine katılabilir ve sürpriz hediyeler de kazanabilirsiniz.

Ha bu arada, unutmadan en önemli gelişmeyi de söyleyeyim. ESL Türkiye ekibi olarak VERSUS sistemini Türkçeleştirme çalışmalarımız devam ediyor. Büyük ihtimalle siz bu satırları okurken çalışmalarımızı bitirmiş ve Türkçe VERSUS'u oyuncuların kullanımına açmış olacağız. Tüm bu gelişmelerden haberdar olmak ve VERSUS sisteminden yararlanmak için bizleri takip etmeyi unutmayın. ***-Oğuz***

## BFTURK ŞANSINI ULUSLARARASI ARENADA DENİYOR

Bir oyun düşünün, türü FPS olsun. Evinizde bilgisayarınızın başında sıradan bir oyuna girdiğinizi düşünürken, bir anda kendinizi savaşın vahşi ve çarpıcı sahnelerinin birinde içinde buluverin. Tüm tüyleriniz tek tek diken olsun. Yüreğiniz ağzınızda, bir gözünüz takım arkadaşlarınızda hayatta kalmak için elinizden geleni ardınıza koymayın... Evet, Battlefield 3'ten bahsediyorum. Bana göre artık oyun olmaktan çıkmış ve simülasyona dönüşmüş yeni nesil bir savaş oyunu BF3. *Ne çok övdün be Oğuz* diyecek MW3 tayfası ama ne yapayım, övgüyü hak eden bir oyun BF3. Ama bu ayki asıl övgümüz oyuna değil, BF3 oynayan bir Türk takımına gidiyor.

BF3'ün çıktığı ay kurulan **BFTURK CLAN**, oyunu profesyonel ortama taşımayı başaran az sayıda takımların arasında. Dünyanın pek çok ülkesinden takımların katıldığı *ESL BF3 Conquest 8on8* liginde uzun bir süredir şampiyonluk unvanını koruyorlar. Yaklaşık 11 kişiden kurulu BFTURK CLAN, oyun çıkar çıkmaz bir araya gelip çalışmalara başlamış ve böylece tüm dünyadaki oyuncularla aynı anda profesyonelleşme sürecine girmiş. Sonrası malum zaten, Avrupa yollarına düşmüşler. Bir Türk takımı olarak Avrupa'da çok sayıda BF3 severin dikkatini çekmeyi başarmış temsilcilerimizi biz de gönülden tebrik ediyor ve başarılarının devamını diliyoruz. ***-Oğuz***



# YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

**DERGİYİ YAPARKEN KULLANDIĞIMIZ KUANTUM SAYFA ÜRETİM MAKİNESİ TARAFINDAN PARALEL EVRENDEKİ BİR OYUNGEZER'E YOLLANMIŞ GEÇEN AYKİ TEKMİLİ BİRDEN. AMA ONLARIN DA DİNOZORLAR SAVAŞI ÇIKMAMIŞ :)**

## FPS (First Person Shooter)



### BATTLEFIELD 3
**PC, PS3, 360**

Savaş alanlarının üstadı gümbür gümbür geri döndü! Serinin şimdiye kadar yapılmış en iyi (ama yine de benzerlerinin yanında hafif sönük kalan) tek kişilik senaryo modu, yeni eklenen Co-Op modu, muhteşem bir pastanın üstündeki vişne şekeri gibi. Ama esas olay, inanılmaz derecede geniş, dilediğiniz taktiği yapabileceğiniz kadar derin, ama yine de bir şekilde hemen kapıp başlayabileceğiniz kadar da oyuncu dostu, müthiş, mükemmel bir oyun. Kaçırmayın!



Yeni!

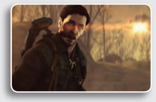
**Halo: 10th Anniversary Edition**
**360**
İlk Halo'nun üstünden 10 yıl ne zaman geçti ha? Vay be... Xbox'ı konsol piyasasına sokan oyun Halo, yenilenmiş grafikleriyle 10 yıl sonra yeniden karşımızda.



**Call of Duty: Modern Warfare 3**
**PC, PS3, 360**
Cpt. Price ve mahdumlarının savaşında son perdeye gelindi. Multiplayer'ı bu sefer pek gelişmemiş olsa da tek kişilik senaryo ve Co-Op bölümleriyle günü kurtarıyor MW3.



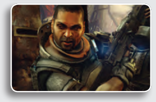
**GoldenEye 007: Reloaded**
**PS3, 360**
Daha önce Wii'ye çıkan Goldeneye'ın, PS3 ve 360 için elden geçirilmiş versiyonu hiç de fena değil.



**Resistance 3**
**PS3**
Üçüncü oyunuyla tam anlamıyla kendine gelen Resistance serisi, hem tek kişilik hem de multiplayer moduyla tatmin etmeyi başarıyor.



**Crysis 2**
**PC, PS3, 360**
Görsel olarak şu anda dünyanın en iyi FPS'si payesini almış olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.



**Killzone 3**
**PS3**
3D ve Move ikilisiyle birlikte oynanması gereken, muhteşem grafikleri, multiplayer deneyimini de eklediğinizde, PS3 sahiplerinin mutlaka alması gereken bir oyun.

## RYO (Rol Yapma Oyunu)



### THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
**PC, PS3, 360**

Kuzeyden bir güneş doğdu üstümüze, ışığından gözlerimiz kamaştı. Biz tüm güzelliğine rağmen, Oblivion'dan da "konsollaştırılmış" bir rol yapma oyunu beklerken, birçok alanda daha girifleşmiş, kendine güvenen, sınırsız bir oyun süresi sunarmış gibi görünen bir oyunla çıktı Bethesda karşımıza. Ne kadar övsek, ne kadar yere göğe sığdıramasak yeridir.

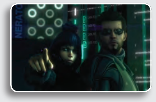


Yeni!

**Final Fantasy XIII-2**
**PS3, 360**
Final Fantasy 13'ü fazla çizgisel bulanlara kendini affettirmek isteyen Square, bu kez eski oynanışa daha yakın bir oyunla karşımızda.



**Xenoblade Chronicles**
**Wii**
Her ay çıkan bir oyuna "Wii'nin son büyük oyunu" diye diye aylar geçti. Xenoblade Chronicles da muhteşem bir RYO oyunu ve Wii'de oynanmayı hakediyor.



**Deus Ex: Human Revolution**
**PC, PS3, 360**
Dünyasındaki detaya gösterdiği özen, hikâyesinin derinliği, engellere dilediğiniz gibi yaklaşmanıza izin veren oynanışıyla, yeni nesil rol yapma oyunları içinde hak ettiği yeri alıyor.



**Bastion**
**PC, PS3, 360**
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.



**Dungeons of Dredmor**
**PC**
"Rogue-gibin" denilen ultra-zor ve ülkemizde pek bilinmeyen RYO türünün "en grafikli" öğesi. Loot, yaratık ve crafting içinde boğulma tehlikesi istiyorsanız, ilacınız budur!



**The Witcher 2: Assassins of Kings**
**PC**
Dragon Age 2'yi falan unutun, PC'cilerin hak ettiği RYO kesinlikle bu. Ve Witcher 2, bu yıl çıkmış en iyi rol yapma oyunu.

## AKSİYON




### THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
**Wii**

Nintendo Wii'nin çıkış oyunu olan Legend of Zelda, Wii'nin ömrünün sonlarına yaklaştığımız şu aylarda yeni oyunu Skyward Sword ile geri döndü. Tam altı yıl sonra. Ülkemizde kıymeti en az bilinen, tüm zamanların en iyi oyunlarından olan Zelda'nın yenisi Skyward Sword, tıpkı nesilden nesile, dilden dile anlatılan bir efsane gibi, zenginleşerek, daha da güzelleşerek karşımıza geldi.



Yeni!

**Trine 2**
**PC, PS3, 360**
Muhteşem bir platform oyununa var mısınız? O zaman Trine 2'yi alın ve kendinizi bir masalın ortasına bırakın.



**Rayman Origins**
**PS3, 360**
Çılgın mı çılgın, sevimli mi sevimli, kolsuz mu kolsuz bir platform oyununa hazır mısınız? Üç arkadaşınızı daha toplayın gelin o zaman.



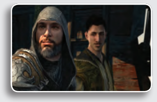
**Saints Row: The Third**
**PC, PS3, 360**
Pek acayip, çok acayip bir oyun bu. Havada uçan uçağa ön camdan dalmalar, sokakta yürüyen adamlara ayıpçı şeylerle saldırmalar falan. Çok acayip çok!



**Uncharted 3: Drake's Deception**
**PS3**
UC3 oynayan yanında oturuyorsanız, oradan kalkmanız mümkün değil. Kesinlikle son yılların en sinematik, başından sonuna kadar yakanızı bırakmayan en iyi oyunlarından.



**Batman: Arkham City**
**PC, PS3, 360**
Rocksteady bu oyunla kendisini en büyük oyun yapımcıları listesine sokmayı başarıyor. PC versiyonu da çıktığına göre, artık halay çekebiliriz! (Batman halayı!)



**Assassin's Creed Revelations**
**PC, PS3, 360**
Ezio'nun son macerası önceki iki oyuna göre hikâye olarak bayağı zayıf kalmış olsa da, AC2 üçlemesi güzel sona eriyor.

## 2012'den en çok hangi oyunu istiyorsun?

1. *Diablo 3! Yeni evime Diablo odası kurmayı bile planlıyorum ciddi ciddi. -ALİ*
2. *Hepinizi şaşırtacak cevabı veriyorum, hazır mısınız? Diablo III. - CAN*
3. *Crusader Kings II. Betası elimde (kıymetlimisss) ve her seansta yepyeni bir öykü doğuyor. -MATEO*
4. *Büyük Otomofil Hırhızlığı 5! Büyük ihtimalle yetişmez ama olsun, istiyorum ben! -UMUT*
5. *Hakkında en çok muhabbet edebileceğim oyunu istiyorum, BioShock Infinite. -SERPİL*

## Skyrim'i bırakabildin mi? Nasıl ve neden?

1. *Oyun yamalar ve modlarla olgunlaşmadan başlamayayım dedim. Sen Skyrim'i bırakmazsın, Skyrim seni bırakır (Skyrim Facts). -GÖKER*
2. *Companions görevlerini yaparken bir görev takıldı ve pek hevesim kalmadı devam etmeye. -ALİ*
3. *The Old Republic'e daldım. Işınkılıcı Ejderdoğan'a üstün geldi... -CAN*
4. *Hayır :( Ama galiba elim biraz soğudu. Artık ana senaryoyu tamamlayıp büyük çaplı modları beklemeye geçeceğim. -MATEO*
5. *Hiç başlamadım, iyi oldu -_- -VOLKAN*

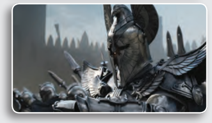
## Savaşın ve öldürmenin olmadığı bir oyun tavsiye et desem?

1. *Larry 7: Love for Suit (özünde ne olduğunu boşverin, savaş ve öldürme yok o yeter :)) -GÖKER*
2. *Ben hiçbir düşmanı öldürmüyorum ki, arada Poseidon'umun hâlâ içerdeki PS3'ten inlemelerini duyarım "KILLL MEE" diye =( -SERPİL*
3. *Robot Unicorn Attack. "Alwaaays, I wanna be with youu~" -CAN*
4. *Tabii ki tavs... Hey! Arkana bak! Üç kafalı bir maymun! -UMUT*
5. *Learn to Fly 2 (Flash oyun :) -VOLKAN*

# STRATEJİ



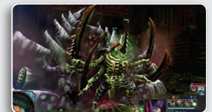
### Anno 2070
**PC**
Alman yapımı Anno serisi geleceğe muhteşem bir şekilde taşınıyor. Kesinlikle son ayların en iyi stratejisi.



### Might & Magic Heroes VI
**PC**
"Final kaçırtan" oyun geri döndü! Eğer okulunuzu seviyorsanız hiç bulaşmayın. "Şunu da toplayayım, şurayı da alayım" derken hayatınız kayar.



### Shogun 2: Total War
**PC**
Bütün dünyayı yönettikten sonra sadece Japonya'ya dönmek kesecek mi diyorduk, kesiyormuş. Çok daha detaylı, çok daha güzel.



### Dawn of War II: Retribution
**PC**
Strateji listemizin gediklisi Dawn of War 2, yeni eklenti paketi Retribution'la yeniden gündeme geliyor. Serinin en iyi eklentisi Retribution.



### Civilization V
**PC**
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.

# DVO & ONLINE



### Star Wars: The Old Republic
**PC**
BioWare herkesi şaşırttı ve yapamaz denileni yaptı. World of Warcraft'a rakip olacak ilk büyük DVO The Old Republic.



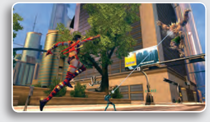
### Minecraft
**PC**
Kutucuklardan ibaret bir dünya, henüz beta aşamasına bile geçmemiş bir oyun ve 2 milyondan fazla satış. İşte Minecraft'ın başarı hikayesi!



### Rift
**PC**
Hele şükür, World of Warcraft kalitesinde bir devasa online geldi. İnanılmaz genişlikteki yetenek ağacı ve "Rift" sistemiyle göz dolduruyor.



### Céiron Wars
**PC**
Hem browser'da hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Céiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.



### DC Universe Online
**PC, PS3**
Hem PC hem de PS3'te oynanabilen çok az sayıdaki (iki) DVO'dan biri DC Universe. Eksikleri var, ama hangi DVO ilk çıktığında yoktu ki? Biz bayağı beğendik, siz de bir şans verin.

# YARIŞ & SİMÜLASYON



### Need for Speed: The Run
**PC, PS3, 360**
EA'in kışlık oyun serilerinden Need for Speed, bu yıl tüm zamanların en çizgisel halini alıyor: Batı'dan Doğu'ya doğru ABD seyahatine çıkıyor.



### Forza Motorsport 4
**360**
Araba yarışı türü icat edileli, bu kadar gelişmişini görmediniz. Her araç bir rüya, her yarış bir macera. Eğer Xbox 360 sahibiyseniz, mutlaka, mutlaka bu piste çıkmalısınız.



### Ace Combat: Assault Horizon
**PS3, 360**
"Havada geçen Modern Warfare" tanımlaması bu kez Ace Combat'a yakışıyor. Daha az sim, daha fazla sinematik, yine çok iyi.



### TrackMania 2 Canyon
**PC**
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.



### Driver: San Francisco
**PC, PS3, 360**
"Komada olduğunuz için şehirdeki tüm arabalara girebiliyorsunuz" gibi saçma bir fikirle ancak bu kadar eğlenceli bir oyun yapılabilirdi. Bravo

# AYIN ALTIN OYUNLARI



SW: The Old Republic



To The Moon



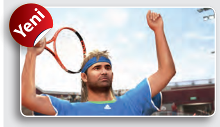
Final Fantasy XIII-2

# ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Buz gibi olduğu kadar, oyun konusunda da acayip kıt bir aydan kurtulduk arkadaşlar. Şubat'tan sonra önümüz açıktır, haydi yürüyün gayri!

| ŞUBAT '12 | |
|---|---|
| Asura's Wrath | PS3, 360 |
| Binary Domain | PS3, 360 |
| Combat Wings: The Great Battles of World War II | PC, PS3, 360 |
| Grand Slam Tennis 2 | PS3, 360 |
| Inversion | PC, PS3, 360 |
| Jane's Advanced Strike Fighters | PC, PS3, 360 |
| Kingdoms of Amalur: Reckoning | PC, PS3, 360 |
| Little Deviants | PSVita |
| Metal Gear Solid: HD Collection | PS3, 360 |
| Metal Gear Solid: Snake Eater | 3DS |
| NeverDead | PS3, 360 |
| Silent Hill: Downpour | PS3, 360 |
| SSX | PS3, 360 |
| Syndicate | PC, PS3, 360 |
| The Darkness II | PC, PS3, 360 |
| The Last Story | Wii |
| UFC Undisputed 3 | PS3, 360 |
| Wargame: European Escalation | PC |
| **MART '12** | |
| Armored Core V | PS3, 360 |
| Disgaea 3: Absence of Detention | PSVita |
| FIFA Street | PS3, 360 |
| Kid Icarus Uprising | 3DS |
| Mass Effect 3 | PC, PS3, 360 |
| Ninja Gaiden 3 | PS3, 360 |
| Rayman Origins | PC |
| Resident Evil: Operation Raccoon City | PS3, 360 |
| Ridge Racer Unbounded | PC, PS3, 360 |
| Shogun 2: Total War - Fall of the Samurai | PC |
| Silent Hill: Book of Memories | PSVita |
| Street Fighter X Tekken | PS3, 360 |
| **NİSAN '12** | |
| Devil May Cry: HD Collection | PS3, 360 |
| Kinect Star Wars | 360 |
| Prototype 2 | PC, PS3, 360 |
| Risen 2: Dark Waters | PC, PS3, 360 |
| The Witcher 2: Assassins of Kings | 360 |

# SPOR & MENAJERLİK



### Top Spin 4
**PS3, 360**
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



### NBA 2K12
**PC, PS3, 360**
NBA tarihindeki en büyük starları bir araya getiren NBA 2K12, yine mükemmel. EA neden kendi NBA'ini geri çekti sanıyorsunuz?



### Football Manager 2012
**PC, PSP**
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.

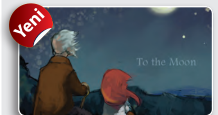


### FIFA 12
**PC, PS3, 360**
Yeni çarpışma motoruyla zaman zaman bir komedi şovuna da dönüşen oyunumuz, hala futbol oyunlarının en iyisi.



### Fight Night Champion
**PS3, 360**
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, bu sporla ilgilenmeyenlerce bile oynanabilir.

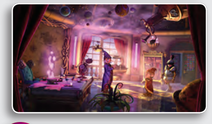
# MACERA & BULMACA



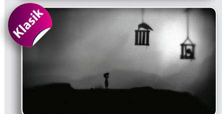
### To The Moon
**PC**
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.



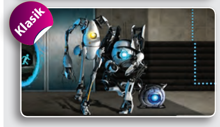
### Q.U.B.E.
**PC**
Valve yine şahane bir Portal oyunuyla karş... Efendim? Eee, yönetmenimiz diyor ki bu bir Portal oyunu değilmiş... Allah Allah, peki ne o zaman?



### Book of Unwritten Tales
**PC**
Bol eğlenceli, hafif meşrep, çılgın karakterler ve şahane seslendirmelerle dolu bir macera Book of Unwritten Tales.



### Limbo
**PC, PS3, 360**
Renksiz, müziksiz, ama görebileceğiniz en atmosferik oyunlardan biri! 360'a çıktığında gıptayla bakan PC ve PS3 oyuncuları da artık mutlu.

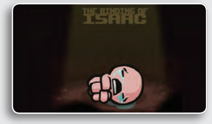


### Portal 2
**PC, PS3, 360**
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

# GARİP TÜRLER



### Dear Esther
**PC**
FPS oyunu türünden ateş etmeyi, silahı, sağlığı ve düşmanı çıkartırsanız, nasıl bir oyun elde edersiniz? Görünen o ki, oldukça iyi bir "oyun".



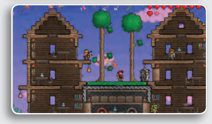
### Binding of Isaac
**PC**
Super Meat Boy'un yapımcılarından, akıl sağlığına daha az zararlı, ama yine benzeri olmayan bir oyun. Hangi türe sokacağımızı bilemedik.



### Catherine
**PS3, 360**
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).



### Child of Eden
**PS3, 360**
Müzik oyunlarının beğeneni kendine hastır. Ama müzik oyununu vücudunuzla oynamak tamamen yeni bir deneyim. Eğer Kinect'iniz varsa, direkt yapışın Child of Eden'a.



### Terraria
**PC**
Minecraft'ın açtığı yoldan ilerleyen Terraria, iki boyutlu olmasına rağmen MC'den daha fazla "oynanacak şey" içeriyor. O zindana girmeyecektin dostum!






## Üstüme Gelme Star Wars!

Bu aralar biraz az mesai yapmaya başladım aslında, farkındayım. Bir ay varım, bir ay yokum gibi bir haller yaşanıyor bir süredir. Ama işte bazen kaçınılmaz oluveriyor bu durum. Mesela ben hayatta Star Wars: The Old Republic oynamam, oynayamam. 7 senesini WoW için heba etmiş (ve etmeye devam etmekte olan) bir adam için ucundan da olsa SWTOR'a bulaşmak, facia demek olabilir. Ben bu riski göze alamayanlardanım işte. Guild Wars'tan da, Aion'dan da özenle uzak durmuş biriyim. Hem düşününce aramızda SWTOR delileri varken zaten bana düşmezdi bu yazıyı yazmak. Dolayısıyla bu ay gördüğünüz gibi iki sağlam bahanem var köşeyi bir bilene bırakmak için.

Henüz aranızda SWTOR'a bulaşmamış, bulaşmayı düşünen, yeni bulaşmış, bulaşmaya çalışanlar varsa bu yazı muhtemelen çok işinize yarayacak. Olur da kendinizi kaptırırsanız suçlu ben değilim, Can. O yüzden nefret mesajlarınızı da bana değil ona gönderiverin. Ya da bana gönderin, kahkaha ikonlarıyla birlikte ben iletirim kendisine. Gelecek ay görüşürüz gençler, farewell. -ESER GÜVEN

# Companion Hediye Rehberi

-CAN ARABACI

Oyun boyunca sürekli yanınızda takılıp kanlarının son damlasına kadar yanınızda savaşacak, sizin adınıza çeşitli işlere koşacak olan gariban Companion'larınızı arada bir hediyelerle şımartmanız gerekmiyor mu? Normalde konuşmalarda yaptığınız seçimlere göre Affection kazanıp kaybedeceğiniz yol arkadaşlarınız, önlerine sunacağınız bu hediyeler sayesinde yeni diyaloglar, yeni görevler ve verdiğiniz görevleri daha hızlı tamamlama isteğiyle dolup taşacak, sizlere daha da sadık olacaklar. Bir iki ufak ipucunu ve kime ne türden hediye vermeniz gerektiğinin listesini aşağıda bulabilirsiniz. Yalnız uyarayım, henüz oyunun başlarındaysanız yanınıza kimlerin katılabileceğiyle ilgili **SPOILER** yiyebilirsiniz, uyarmadı demeyin.

• Quest Log'unuzun alt kısmındaki Codex'ten "Person of Note" sekmesine girerek karşılaştığınız tüm karakterlerin (Companion'lar dahil) detaylı bilgilerine ulaşabilirsiniz. Bu bilgiler içerisinde Companion'larınızın nelerden hoşlanıp, nelerden nefret ettiğini de pratik bir şekilde görerek diyaloglarınızı ona göre yönlendirmeniz akıllıca olacaktır.

• Treasure Hunting, Companion'larınıza hediye bulmak açısından tam bir cevher. Bolca hediye bulup, az önce Companion'ınızın bulup getirdiği hediyeleri "Al bak sana hediye aldım" diye tekrar onlara geri vererek aranızdaki ilişkiyi sıkılaştırabilirsiniz kolaylıkla.

• Affection puanı yüksek Companion'larınız verdiğiniz görevleri biraz daha hızlı tamamlayacaklardır.

• Geminizle birlikte gelen Droid'e boşuna hediye vermekle uğraşmayın, o zaten size ölümüne bağlı (çenesi çok düşük olsa da) ve ne verirseniz verin, 0 Affection puanı alıyorsunuz karşılığında.

### Imperial Agent

**Doctor Lokin**
- Luxury ★★★
- Military Gear ★★★
- Technology ★★
- Imperial Memorabilia ★
- Republic Memorabilia ★
- Underworld Good ★

**Ensign Raia Temple**
- Courting ★★★
- Imperial Memorabilia ★★
- Luxury ★
- Republic Memorabilia ★
- Weapon ★

**Kaliyo Djannis**
- Underworld Good ★★★
- Luxury ★★
- Weapon ★★
- Military Gear ★
- Technology ★

**Scorpio**
- Weapon ★★★
- Technology ★★
- Trophy ★
- Military Gear ★
- Cultural Artifact ★

**Vector Hyllis**
- Courting ★★★
- Imperial Memorabilia ★★★
- Cultural Artifact ★★
- Luxury ★
- Trophy ★
- Weapon ★

### Bounty Hunter

**Mako**
- Underworld Good ★★★
- Courting ★★
- Technology ★★
- Cultural Artifact ★
- Luxury ★
- Trophy ★
- Weapon ★

**Blizz**
- Cultural Artifact ★★★
- Imperial Memorabilia ★★★
- Luxury ★★★
- Military Gear ★★★
- Republic Memorabilia ★★★
- Trophy ★★★
- Weapon ★★★
- Technology ★★

Underworld Good ★★

### Gault
Underworld Good ★★★
Luxury ★★
Technology ★
Cultural Artifact ★
Weapon ★

### Skadge
Underworld Good ★★
Weapon ★★
Trophy ★
Military Gear ★
Luxury ★

### Torian Cadera
Courting ★★★
Military Gear ★★★
Weapon ★★★
Trophy ★★
Cultural Artifact ★
Technology ★
Underworld Good ★

## Sith Warrior
### Vette
Cultural Artifact ★★★
Luxury ★★★
Courting ★★
Underworld Good ★★
Technology ★
Republic Memorabilia ★
Imperial Memorabilia ★
Weapon ★

### Boonmark
Republic Memorabilia ★★★
Technology ★★★
Trophy ★★
Weapon ★★
Cultural Artifact ★
Imperial Memorabilia ★
Military Gear ★

### Lieutenant Pierce
Military Gear ★★
Weapon ★★
Imperial Memorabilia ★
Republic Memorabilia ★
Technology ★

### Malavai Quinn
Imperial Memorabilia ★★★
Military Gear ★★★
Weapon ★★★
Trophy ★
Luxury ★
Courting ★

### Jaesa Willsaam (Dark Side)
Trophy ★★★
Weapon ★★
Luxury ★★
Military Gear ★
Imperial Memorabilia ★

### Jaesa Willsaam (Light Side)
Cultural Artifact ★★★
Republic Memorabilia ★★★
Courting ★
Military Gear ★
Trophy ★
Weapon ★

## Sith Inquisitor
### Khem Val
Weapon ★★★
Cultural Artifact ★★
Imperial Memorabilia ★
Technology ★
Trophy ★

### Andronikos Revel
Military Gear ★★★
Underworld Good ★★★
Weapon ★★
Trophy ★
Luxury ★
Courting ★

### Ashara Zavros
Weapon ★★★
Military Gear ★★★
Cultural Artifact ★★★
Courting ★★
Republic Memorabilia ★★
Imperial Memorabilia ★
Luxury ★
Underworld Good ★

### Talos Drellik
Imperial Memorabilia ★★★
Luxury ★★★
Republic Memorabilia ★★★
Cultural Artifact ★★
Courting ★
Technology ★

### Xalek
Military Gear ★★
Weapon ★★
Trophy ★
Underworld Good ★

## Smuggler
### Corso Riggs
Courting ★★★
Republic Memorabilia ★★★
Trophy ★★★
Weapon ★★
Military Gear ★★
Luxury ★
Cultural Artifact ★
Technology ★

### Akaavi Spaar
Courting ★★★
Military Gear ★★★
Trophy ★★★
Weapon ★★
Underworld Good ★
Technology ★
Republic Memorabilia ★
Imperial Memorabilia ★




### Bowdaar
Courting ★★★
Republic Memorabilia ★★★
Trophy ★★★
Weapon ★★
Miltiary Gear ★★
Luxury ★
Cultural Artifact ★
Technology ★

### Guss Tuno
Luxury ★★★
Technology ★★★
Underworld Good ★★
Trophy ★
Cultural Artifact ★
Courting ★
Imperial Memorabilia ★
Republic Memorabilia ★

### Risha
Cultural Artifact ★★★
Technology ★★★
Luxury ★★
Underworld Good ★★
Courting ★
Imperial Memorabilia ★
Republic Memorabilia ★
Weapon ★
Military Gear ★

## Trooper
### Aric Jorgan
Courting ★★★
Weapon ★★★
Military Gear ★★
Trophy ★
Technology ★
Republic Memorabilia ★
Cultural Artifact ★

### Elara Dorne
Luxury ★★★
Courting ★★
Imperial Memorabilia ★
Military Gear ★
Republic Memorabilia ★
Technology ★

### M1-4X
Technology ★★★
Republic Memorabilia ★★
Military Gear ★
Luxury ★
Cultural Artifact ★
Courting ★
Trophy ★
Weapon ★

### Tanno Vik
Weapon ★★★
Underworld Good ★★
Technology ★
Military Gear ★

### Yunn
Cultural Artifact ★★
Technology ★★
Trophy ★★
Imperial Memorabilia ★
Republic Memorabilia ★
Military Gear ★
Weapon ★

## Jedi Knight
### T7-01
Cultural Artifact ★★★
Republic Memorabilia ★★★
Technology ★★
Weapon ★
Military Gear ★

### Kira Carsen
Courting ★★★
Technology ★★★
Underworld Good ★★★
Luxury ★★
Military Gear ★
Cultural Artifact ★
Imperial Memorabilia ★
Republic Memorabilia ★
Trophy ★

### Doc
Courting ★★
Luxury ★★
Cultural Artifact ★
Military Gear ★
Technology ★
Trophy ★
Underworld Good ★
Weapon ★

### Sergeant Rusk
Republic Memorabilia ★★★
Weapon ★★★
Military Gear ★★
Luxury ★
Imperial Memorabilia ★
Cultural Artifact ★
Trophy ★
Technology ★

### Lord Scourge
Imperial Memorabilia ★★★
Technology ★★★
Trophy ★★
Cultural Artifact ★
Military Gear ★
Republic Memorabilia ★
Underworld Good ★
Weapon ★

## Jedi Consular
### Qyzen Fess
Weapon ★★
Military Gear ★
Technology ★
Underworld Good ★

### Theran Cedrex
Luxury ★★★
Technology ★★
Courting ★
Cultural Artifact ★
Underworld Good ★

### Lieutenant Iresso
Trophy ★★★
Republic Memorabilia ★★
Luxury ★
Weapon ★

### Zenith
Imperial Memorabilia ★★★
Weapon ★★
Military Gear ★
Underworld Good ★

### Nadia Grell
Cultural Artifact ★★★
Republic Memorabilia ★★
Courting ★
Luxury ★
Underworld Good ★




*Sınıf görevlerinizin dışında gittiğiniz her gezegende, o gezegenin kaderini belirleyecek bir dizi görev de yapıyorsunuz.*

# PVP'DE DAHA ÇOK MADALYA ALMANIN SIRLARI

***PVP'ye girdiyseniz belli başlı hareketlerinizin madalyalarla ödüllendirildiğini ve buna göre daha çok Valor puanı kazandığınızı fark etmişsinizdir. Eğer "Her seferinde en fazla 3-4 madalya kazanabiliyorum, madalya sayımı nasıl artırabilirim?" diyorsanız imdadınıza yine biz yetişiyoruz. Buyrun daha fazla madalya kazanmanın sırları:***

## MADALYALAR

★ **Medic** Tek seferde 2.5k iyileştir.
★ **Demolisher** Tek bir atakla 2.5k hasar ver.
★ **Trauma Surgeon** Tek seferde 5k iyileştir.
★ **Annihilator** Tek atakla 5k hasar ver.
★ **Quick Draw** Rakip bir oyuncuyu öldüren son vuruşu yap.
★ **Combatant** Maç boyunca toplam 75k hasar ver.
★ **Destroyer** Maç boyunca toplam 300k hasar ver.
★ **Healer** Maç boyunca toplam 75k iyileştir.
★ **Savior** Maç boyunca toplam 300k iyileştir.
★ **Defender** 1k Defans puanı kazan.
★ **Warden** 3k Defans puanı kazan.
★ **Assassin** Rakip bir oyuncuyu teke tekte öldür.
★ **Shield** Maç boyunca 5k koruma puanı topla.
★ **Protector** Maç boyunca 50k koruma puanı topla.
★ **Guardian** Son ölümünden bu yana 2k koruma puanı topla.
★ **Paladin** Son ölümünden bu yana 10k koruma puanı topla.
★ **Commando** 10 tane rakip oyuncu öldür.
★ **Soldier** 25 tane rakip oyuncu öldür.

## HASAR MADALYALARI

DPS sınıfları için alması nispeten kolay madalyalar. "Tek seferde 2.5k hasar" gibi madalyaları toplamanızı kolaylaştırmak için etrafta gizli bulunan Power Up'ları ve yanınızda taşıdığınız Stim/Adrenal'leri ve Relic'lerinizin özel yeteneklerini kullanabilirsiniz. Son vuruşu yapma konusunda sıkıntınız olmayacağını tahmin ediyorum, ama olursa da özellikle düşük sağlığa sahip düşmanların peşine düşmenizi tavsiye ederim.

## İYİLEŞTİRME MADALYALARI

Özellikle Biochemist olanların kolaylıkla alabileceği bir madalya. Tekrar kullanabilir Medpac'leri sürekli kullanarak rahatlıkla alınabilir. Onun dışında eğer Healer iseniz boş bulunduğunuz her anda kendinizi iyileştirerek de alabilirsiniz. Eğer Biochemist değilseniz PVP Daily görevlerinden gelen Medpac'ler de yine işinizi görecektir.

## KORUMA MADALYALARI

En çok göz ardı edilen madalya türü olan Koruma Madalyaları, eğer herhangi bir Taunt yeteneğine sahipseniz size kafadan 2 madalya fazla kazandırabilir. PVP'deyken rakip bir oyuncuya Taunt attığınızda onun Taunt'layan hedef dışındakilere saldırdığında verdiği hasarı azaltmış oluyorsunuz. Ve rakiplerinizin başkalarına saldırırken verdiği hasarı düşürdükçe, bu madalyaları kazanma şansınızı da arttırıyorsunuz. Haliyle elinizden geldiğince çok düşmana Taunt atmanız veya takımınızdaki oyuncuları "Guard" yeteneğinizi kullanarak korumanız, madalya



sayınızı hızlaca yükseltecektir.

Bu madalya türlerine ek olarak her 10 Valor kademesinde yeni bir rütbe kazandığınızı belirtmek gerek. Ayrıca Valor rütbeniz 60 olduktan sonra Battlemaster Çantalarını açmaya hak kazanıyorsunuz.



## Hangi Sınıf, Neye Yoğunlaşmalı?

Birçoğunuz zaten oyunun suyunu çıkartmış olduğundan zaten biliyordur, ama yeni başlayanların işine yarayacak bilgileri es geçmek de olmaz şimdi. Oyunda her sınıfın odaklandığı belli bir özellik var, aşağıdaki listede hangi sınıf neye yoğunlaşmalı onu görebilirsiniz:

★ Trooper/Bounty Hunter - Aim
★ Jedi Knight/Sith Warrior - Strength
★ Consular/Inquisitor - Willpower
★ Smuggler/Imperial Agent - Cunning

Bunlara ek olarak tanklık yapmak isterseniz ayrıyetten bolca Endurance kasmanızda da fayda var. Tek başınıza düşmanların hakkından gelmekte zorlanıyorsanız ve Companion'ların desteğine ihtiyacınız oluyorsa Presence desteği almanız da mantıklı olacaktır. Özellikle Cantina'larda satılan ve 1 saatliğine Presence arttıran Stimpack'leri kullanmayı ihmal etmeyin zorlandığınız yerlerde. Bir de nedense oyunda pek açıklandığını görmediğim İkincil özellikler var. Bunlardan Accuracy karakterinizin rakibe vurma şansını arttırıyor, eğer %100 vurma şansının üzerine geçerseniz fazlalık yüzde Defense Penetration olarak geri dönüyor. Critical Rating'in zaten adı üstünde, ne olduğu belli, rakibe kritik vuruş yapma şansınızı belirliyor. Surge Rating, kritik vuruş yaptığınızda vereceğiniz bonus hasarı ve iyileştirmeyi arttırıyor. Alacrity Rating ise, bütün yeteneklerin Cast edilmek için gerektirdiği süreyi azaltıyor. (WoW'daki Spell Haste gibi yani) Yoğun olarak PVP yapmayı planlıyorsanız bir de Expertise var, verdiğiniz hasarı ve iyileştirme miktarını arttırırken rakiplerinizden aldığınız hasarı da düşürüyor.

## Gelmiş Geçmiş En "Erkeksi" Işınkılıcı Kristali!

Standart ışınkılıcı renklerinden sıkıldıysanız derdinize deva olacak, oldukça nadir bir ışınkılıcı kristali bulmaya ne dersiniz? "Magenta" kristale ulaşmak biraz meşakatli, ancak almayı başarırsanız ışınkılıcınızın yaydığı o pembe ışık, eminiz ki birçoklarının ilgisini çekmeyi başaracaktır. Buna ek olarak bir de bugünlerin en çok konuşulan konusu olan "beyaz ışınkılıcı kristali" var ki, nasıl alınabildiği hâlâ bir muamma ve bu kristali almayı başarmış oyuncular da açıklama yapmak konusunda oldukça isteksiz gözüküyor. Bakalım vakit geçtikçe daha hangi renkler çıkacak ortaya?




Öncelikle Tatooine'de, haritada işaretli bölgeye gidin. Kulelerden birinin alt tarafında bulunan Water Access Panel'e tıklayarak bir buff kazanacaksınız.




Üzerinizde buff varken Hoth'a gidin. Yine işaretli bölgeye gidip dağa tırmandığınızda "Snowstorm" buff'ını alacak ve Pure Shockfrozen Water kazancaksınız.




Son durağımız Ilum! İşaretli bölgeye giderek Depleted White Adegan Crystal'e tıkladığınızda oldukça güçlü, "Force Ghost" adında bir Boss çıkacak. Yanınızda en az 4-5 kişilik bir arkadaş grubunun bulunması işinizi kolaylaştıracaktır bu noktada. Boss öldüğünde, yerde kristaller çıktığını göreceksiniz, kristallerinizi gönül rahatlığıyla lootlayabilirsiniz!

Kristalinizi aldınız, artık ya Magenta kristalin tarifine sahip birini bulup ona yaptıracaksınız ya da Artifice mesleğine sahipseniz kendiniz yapacaksınız. Kendiniz yapmaya niyet ederseniz bu aşamalara ek olarak Belsavis'teki 50. seviye World Boss'u The Primal Destroyer'ı bularak onu kesmelisiniz. %100 düşürme şansına sahip olmadığından, tarifi alana kadar birkaç kere denemeniz gerekebilir.

# ORGANİZE SANAYİ



## EN SONUNDA KIŞ GELDİ

Aylık dergi çıkaran bizim gibi editörler için, dergi baskıya gitmeden önceki en keyifli an ne zamandır bilir misiniz? Tüm işlerinizin bittiği ve şu keyif yazısını yazdığınız andır. Kahvemizi klavyenin yanına koyup dışarıda yağan karı seyrederken sıcacık odamızda klavyenin tuşlarına son vuruşları yaptığımız andır. Keyif yaptığıma bakmayın. Her sofraya oturuşumda ve her kar yağdığında söylediğim gibi Allah hiç kimseyi açlıkla terbiye etmesin. Bu soğukta evsizlere yardım etsin.

Bu ay klavye testini yaparken çok keyif aldık. Ama bir yandan da test yapmak gerçekten enerji tüketen bir iş olduğundan yorulduk. Mert kalfa Pazar Yeri'ni yapmama yardım etmeseydi böyle kolay kolay çalışamazdık. Tüm test sistemini yeniden toplayıp ince ayar çektik. Bu ay gerçekten her zamankinden daha çok emek verdik. En büyük keyfimiz yepyeni bir Test Sistemi'ne kavuşmak oldu. Önümüzdeki aylarda başka yenilikler de yapacağız. **-BURAK AKMENEK**



## BİR TATİLİM DE BÜTSÜZ, OKULSUZ GEÇSİN ARKADAŞ!

Pek muhterem İstanbul Üniversitesi'ni o kadar seviyorum ki, sıcak soğuk, yağmur çamur, tatil falan dinlemeden hep onunla olmak istiyorum... Herhalde. Yoksa bu kadar çok bütünlemeye kalınmaz. Her yaz tatilinin başında, her ara tatilde okuldayım yahu. Taş olsa çatlar be. Bir an önce yakamı kurtarabilseydim şuradan, başka bir şeycik istemiyorum.

Dersem de yalan söylemiş olurum şimdi, doğruya doğru. İstediğim bir sürü şey var tabii, herkes gibi benim de. Ama şu anki isteklerim arasında mezun olmanın başı çektiği kesin. Gerçi mezun olsam ne olacak, o da ayrı bir muamma. Kafalar bir hayli karışık sizin anlayacağınız oyungezerler. Neyse, bu konuda biraz daha dert yanarsam şu karşıki dağlar yıkılır. En iyisi ben sizi 52. Organize Sanayi ve yeni test sistemimizle baş başa bırakayım. Sohbete de Pazar Yeri ve Teknik Servis'te devam ederiz artık (o arada da sorumlusu olduğum şu romanı bitireyim, hemen geliyorum). **-MERT YİĞİT DOĞRU**

## Organize Sanayi Üretim Alanları

# OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

ASUS® Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ

Logitech




AKORTEK · intel CORE i7 inside · akasa · Team Team Group Inc. · GeIL · AeroCool

# Nokia Play 360°

## GÜCÜ SİZİ ŞAŞIRTACAK -BURAK AKMENEK

**BU AY İLK SAYFAYI** biraz hafif ve eğlenceli bir ürünle açın; sonrakiler için size bir hazırlık olsun istedik. Malum bu soğuk kış günlerinde içimizin ısınmaya ihtiyacı var. Nokia'nın Play 360° adlı hoparlörü NFC (Near Field Communication) teknolojisiyle uyumlu çalışıyor. Yani NFC özelliğine sahip bir telefonunuz varsa (Nokia N9 gibi) getirip bu hoparlöre dokunduruyorsunuz ve hoop iki ürün eşleşiveriyor. NFC, şu telefonla ödeme yapılabilen sistemlerde de bulunan bir özellik. Dokun öde, dokun çalışsın. Öyle kırk saat Bluetooth aç, eşleşsin, şifre gir derdi falan yok. Tabii NFC özelliği olmayan bir cihazla eşleştirecekseniz yine bu törenden geçmeniz gerekiyor. 110x110x124mm ebatlarında olan hoparlör tek şarjda 21 saate kadar çalışabiliyor. Eşleştirmesi ve ses kontrolü öndeki tuşlarla çok kolay yapılabiliyor. Ayrıca arka tarafında 3,5mm'lik bir girişi var. Görünüşüne kanmayın; 81dB gücündeki hoparlör aslında yukarıya doğru bakıyor ve bu sayede sesi 360 derecelik bir alana dağıtabiliyor. Zaten diyafram için konulan tünel de hoparlörün alt yan tarafında ve inanın sesi açtığınızda buraya koyacağınız hafif nesneleri her bas vuruşunda biraz itecek kadar basıncı dışarıya veriyor. Ses performansı ortalamanın üzerinde ve oldukça güçlü. Lakin ne tizlerde ne de baslarda mükemmel olduğunu söylemek zor. Nokia Play 360° aslında ofis ortamında ya da fiş arama derdinizin olacağı yerlerde kullanılabilecek bir ürün. Odanızda cep telefonunuzdan bağlayıp rahatlıkla müzik dinleyebilirsiniz. Bir cep telefonu ve bu hoparlörle her yerde rahatlıkla müzik dinleyebilirsiniz. Nokia Shop'larda bulabileceğiniz ürünün fiyatının tuzlu olduğunu da söylemek gerek.









**İNCELEME**

**Performans:** 4
**Fiyat:** 2
**Artılar:** NFC, derli toplu tasarım
**Eksiler:** Yüksek fiyat
**Üretici:** Nokia www.nokia.com.tr
**İthalat:** Nokia www.nokia.com.tr
**Fiyat:** 383,80TL + KDV

# Nokia BH-111

## BİR BROŞ BÜYÜKLÜĞÜNDE -BURAK AKMENEK



**HEMEN YAZININ BAŞINDA** belirteyim ki ben kablosuz kulaklıkların getirdiği rahatlığı çok ama çok seviyorum. Özelikle kış aylarında kat kat giyinmişken kıyafetlerin içinden kablo geçirip telefona bağlamaktan ve gene ses aç ses kapat, telefona ulaş derdinden fena halde bunalıyorum. Özellikle de elimde bir şeyler taşıyorsam bu çile katlanıyor. O yüzden daha önce başka bir markanın incelemiş olduğum klipsli kablosuz kulaklığını büyük bir keyifle kullanıyorum. Nokia'nın BH-111 kulaklığı Bluetooth 2.1+EDR versiyonunu kullanıyor. Esnekliği olmayan ancak plastik olduğundan eğerek esnetebildiğiniz bir klipsi var. Bu sayede çanta askısına, gömleğe, hatta tişörtün koluna bile tutturulabiliyor. Çok büyük olduğundan (47x38,6x12,8mm) tişörtün yakasına falan tutturmayı düşünmeyin. Zaten telefona tanıttığınızda doğal olarak üstündeki mikrofondan görüşme yapabiliyorsunuz ve çenenize sürten bir mikrofondan ne kadar verim alabilirsiniz onu siz hesaplayın. Mikrofonun çevredeki seslerden çok etkilenmemesi verimini artırıyor. Klips demişken kulaklığın ağırlığı 15,5g, yani varlığını hissetmiyorsunuz. Ancak beraberinde gelen kulaklıklar kulak içi olmasına rağmen bir türlü yerinde durmuyor. Kutusundan farklı uçlar çıksa da ben çok verim alamadım. Allah'tan kulaklık girişi 3,5mm olduğundan dilediğiniz kulaklığı takabiliyorsunuz. Nokia, BH-111 ile 2 saatlik şarj sonunda 7 saat konuşma 6 saat müzik dinleme vaat ediyor. Ayrıca 120 saat stand-by süresi olduğu söyleniyor. 120 saat boyunca test edemedim ama müzik dinleme ve konuşma sürelerini tutturduğunu söyleyebilirim. Eğer bir kablosuz kulaklık arıyorsanız ses performansı ve kullanımıyla Nokia BH-111 iyi bir örnek. Zaten piyasada çok fazla seçenek olduğunu da söylemek zor. Fiyatı da bence gayet uygun. Nokia Shop'larda bulabilirsiniz.

**İNCELEME**

**Performans:** 4
**Fiyat:** 5
**Artılar:** Pil ömrü, ses performansı
**Eksiler:** Boyutu büyük
**Üretici:** Nokia www.nokia.com.tr
**İthalat:** Nokia www.nokia.com.tr
**Fiyat:** 58TL + KDV

# Alienware Aurora R2

## BİR SANAT HARİKASI -BURAK AKMENEK

**OYUNCULAR İKİYE AYRILIR:** Alienware sahibi olanlar ve Alienware isteyenler (hatta dokunsam bile olur diyenler). Ben haliyle ikinci sınıfa dahildim. Ta ki bir gün Dell'den "size bir Dell Aurora göndereceğiz" dedikleri ana kadar. O an jeton düşmedi, üstümde de binbir tane iş var, "tabii" dedim, "gönderin". Kapıya bir kutu geldi, üzerinde Alienware yazıyor! Haliyle ben kutuyu gördüğüm saniye itibariyle dünyadan kopmuş olduğumdan her şey bir anda yavaş çekime girdi. A-L-I-E-N-W-A-R-EEEEE! Ne irsaliyesi imzaladım, on kedi ağırlığındaki kutuyu nasıl kucaklayıp açtım hiç hatırlamıyorum. Kendime geldiğimde tek hatırladığım Ozan'la beraber kasada fark ettiğimiz her ayrıntıda minik bir hayret nidası patlattığımızdı. Kasanın yanında 23.5" lik Alienware 2310 3D monitörü de geliyor (3ms, 1920x1080 çözünürlük, HDMI, DVI girişli ve 4'lü USB 2.0 hub'lı, dokunmatik tuşlu). Ayrıca kutusunun içerisinden Alienware FX oyuncu faresi ve Alienware klavye de (İngilizce) çıkıyor. Bir tane de Alienware şapkası var. Anlayacağınız bu kadar paraya bir sürü şeye sahip oluyorsunuz ve hepsi ayrı birer inceleme konusu.




Hepsini ayrı ayrı yazmaya kalksam herhalde 4-5 sayfayı gözden çıkarmam gerekecek. Ama burada özellikle monitör ve farenin çok iyi ürünler olduğunu söylemeliyim. Ben kasaya odaklanmaya karar verdim, çünkü kasa gerçekten de bir oyuncu mabedi gibi. İki yanından uzanan aydınlatmalı alanları, tam önde bulunan Alien kafasına bastığımızda aşağıya doğru kayarak açılan ve altındaki Blu-ray sürücüyü ortaya çıkaran ön paneli, açısını ayarlayabileceğiniz üstteki hava çıkışları ve hatta bu hava çıkışlarının en önünde bulunan ve altında iki USB 2.0, kulaklık, mikrofon ve Fireware girişlerini gizleyen bölmesiyle kasanın dış görünüşü gerçekten çok etkileyici. Fakat ölümcül darbe içini açınca geliyor. Kasayı yan tarafından açtığınızda içerisinde bir aydınlatma ışığı size yol gösteriyor. Yani kapkaranlık bir kasaya bakmıyorsunuz. Tüm kablo yönetimi ***mükemmel*** bir şekilde yapılmış kasada SATA yuvaları sürgülü. Yani tek yapmanız gereken sabit diski yuvaya itmek. Kablo takmakla falan uğraşmıyorsunuz. 4 adet sabit diske kadar destek veriyor. Böyle bir kasanın içerisinde çalışmak büyük bir keyif. Herşeyin montajı son derece pratikleştirilmiş.

**GELELİM PERFORMANSA**

Ürünün incelemesine girmeden önce ürünün ithalatçısı tarafından bir uyarı aldım. Şu anda incelemesini okuduğunuz ürün Aurora R2. Bu yüzden de ürün konfigurasyonu nispeten düşük. Oysa piyasada Aurora R4 satılıyor ki mesela onun üzerinde LGA 2011 uyumlu Intel işlemciler, ikili CrossfireX'li AMD Radeon HD 6950 bulunuyor. Bu yüzden benim inceleme sırasında genel sistem performansına bakmamı rica ettiler, ben de öyle yaptım. Tabii "nispeten" düşük dediğim kasanın içerisinde Intel Core i7 920 (2.67 GHz) işlemci, Alienware X58 OH869m anakart, 6GB RAM, 2 adet 1GB NVIDIA GeForce GTS 240 (1GB, SLI) bulunduğunu söylemeliyim. 2x 500'lük sabit diskler RAID yapılmış. Alienware'in Command Center adlı yazılımı sayesinde kasanızdaki tüm termal hareketleri takip edebiliyorsunuz. Ayrıca başka bir yazılımla kasanın üzerindeki ışıkları dilediğiniz renkte ayarlayabiliyor, üstteki ızgaraları kontrol edebiliyorsunuz. Tüm sistemin son derece stabil çalıştığını söyleyebilirim. Tabii ki böyle bir sistemde benchmark çalıştırmadan olmazdı. Gene de paylaşmanın çok doğru olduğunu düşünmesem de kıyaslama açısından bu ay incelediğim ASUS'un PC'sine göre ortalama %60 daha aşağıda olduğunu söyleyebilirim. CoD MW4'te ise en yüksek ayarlarda ortalama 120 FPS, Skyrim'de gene en yüksek ayarlarda ortalama 40 FPS gördüm. Yani aslına bakarsanız şu anda piyasada olan oyunları elini kolunu sallaya sallaya çalıştırabiliyor. Beraberinde gelen tüm parçalara baktığınızda ve markanın kalitesini göz önüne aldığınızda fiyatının böyle üst seviye bir ürüne göre son derece mantıklı olduğunu söylemeliyim. Şimdi gözlerim yollarda dizüstü modelleri bekliyorum.





**İNCELEME**

**Performans: 5** ★★★★★
**Fiyat: 4** ★★★★☆
**Artılar:** Alienware!
**Eksiler:** Rakiplerine nazaran düşük performans
**Üretici:** Dell www.dell.com.tr
**İthalat:** Radius www.radius.com.tr
**Fiyat:** 2199$ + KDV




## Erdil Yaşaroğlu Rekor Kırdı

**SAMSUNG TÜRKİYE İLE BİRLİKTE "GALAKSİYE NOT"**

Penguen dergisi çizerlerinden Erdil Yaşaroğlu, Samsung Türkiye'nin "Galaksiye Notumuz Var!" projesi dahilinde dünyanın en büyük karikatürünü çizerek Guinness Dünya Rekorları listesine girdi. Kırklareli'nin Pınarhisar ilçesinde 10.952 metrekarelik bir alana çizilen karikatür için toplam 68 kişi 13 saat çalışmış. Hazırlıkların tamamlanması için 24 gün çalışan ekip, karikatürün çizimineyse tam 1200kg boya harcamış. Yapım öyküsünü anlatan üç dakikalık eğlenceli videoyu şuradan izleyebilirsiniz: http://bit.ly/A5coei

# Gigabyte GA-X79-UD7

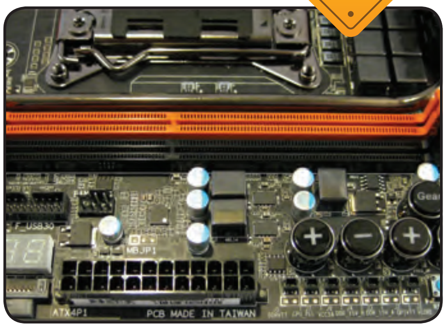
OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

## GIGABYTE BOMBALIYOR -BURAK AKMENEK

**BİLDİĞİNİZ GİBİ** piyasada kaliteli anakartlar üreten firma sayısı bir elin parmaklarını geçmez. Bu firmalar devamlı olarak birbiriyle yarış halindedir. Tabii ki bu yarış eninde sonunda dönüp dolaşıp bize yarar. Fakat özellikle 2012 yılında Gigabyte'ta ciddi bir sıçrama gördüğümü söylemek zorundayım. Şu son 3 ayda incelediğim tüm anakartları beni etkilemeyi başardı. Özellikle Intel'in yeni soketiyle beraber Gigabyte resmen ağır zırhlılarıyla bir Blitzkrieg başlatmış gibi. Önce Assassin, geçen ay X79-UD3 ve bu ay UD7'yle üst seviyede çok sıkı bir çarpışma olacak gibi görünüyor. Haliyle çok üst seviye anakartlar olduğundan ve Intel'in LGA 2011 soket uyumlu işlemcileri şu anda çok pahalı olduğundan herkes kolay kolay alamayacak ama bütçesi olanların seçim yapmakta zorlanacakları şüphesiz.

**BU GÜÇ GİRİŞİ NE İŞE YARIYOR?**

Anakarta ilk baktığınızda portakal-siyah yuva ve soğutucu tasarımının çok şık durduğunu söyleme-liyim. Lakin üstüne bir sürü parça geleceğinden ve kasa içerisinde kalacağından bunun pek bir işe yarayacağını söyleyemem. Ama hız aşırtma için üstünde bir çok fonksiyonel tuş bulunduğundan (açma-kapama, reset, hız aşırtma) açık sistem çalışanların göz zevkini okşayabilir. Tabii ki bizim derdimiz bu değil. Bizim derdimiz 10 adet SATA yuvasının etrafına dağıtılmış iki adet ATX4P1 ve ATX4P4 güç girişlerinin anakart üzerinde ne işe yaradığı. Açıkçası ilk defa bir anakartta böyle iki güç girişine rastladığımdan durumu çözünceye kadar önce tahminler yürüttüm ve sonunda el kitapçığına baktığımda 3'lü veya 4'lü SLI yaparken sistemde stabil bir güç akışının olması için konumlandırıldıklarını öğrendim. Özellikle 4'lüde mutlaka birinin kullanılması öneriliyor. 16x-PCIe yuvaları buradan güç alıyor. Zaten hız aşırtma yapacaksanız yüksek kaliteli bir güç kaynağı kullanmanız gerekiyor ki kablolama açısından burada bir sorun yaşayacağınızı sanmıyorum. Arka tarafta bir hız aşırtma tuşunun yanısıra iki adet USB 3.0 ve 8 adet USB 2.0 yuvası bulunuyor. Benim gibi anakarta dünyanın şeyini bağlayanlar için çok ideal. 8 adet RAM yuvası bulunan anakartta 16 fazlık bir güç tasarımı kullanılmış ve işlemciyi 1500W'a kadar destekliyor ki bu hız aşırtma için fazlasıyla yeterli. Anakartın genel yerleşimi SLI kombinasyonları için ideal. Tek eksik klasik PCI yuvasının olmaması ama bu da bir kusur sayılmaz. Anakartın hız aşırtma performansı çok çok iyi. Gigabyte'ın UEFI BIOS'u çok kullanışlı ve beraberinde gelen hız aşırtma yazılımının da kullanımı oldukça kolay. Kart o kadar dolu ki aslında ayrıntıya girmeye kalksak sayfalarca yazabiliriz. Kutu içeriği son derece zengin. Assassin'de gelen kablosuz Wi-Fi kartı antenleriyle beraber bu anakartta da var. SLI için gerekli köprüler, SATA kabloları derken aslında birçok hediyeyi de yanında alıyorsunuz. Gigabyte o bizim çok zor verdiğimiz logoyu almayı hak ediyor.



3 veya 4'lü SLI için anakart buradan güç alıyor.



**İNCELEME**

**Performans:** 5 ★★★★★

**Fiyat:** 2 ★★

**Artılar:** Yüksek performans, zengin kutu içeriği

**Eksiler:** Büyük kasalara uygun (evet ancak bunu bulabildim)

**Üretici:** Gigabyte www.gigabyte.com.tr

**İthalat:** Arena www.arena.com.tr, Endeks www.endeksbilisim.com.tr

**Fiyatı:** 459$ + KDV

# Samsung
## SyncMaster SA950
### ÜÇ BOYUTLU GÜZELLİK




**UZUN BİR ARADAN SONRA** Samsung ürünlerini yeniden Organize Sanayi'de görüyorsunuz. Bu kadar aradan sonra elime geçen ilk ürünün böyle enteresan bir tasarıma sahip olması beni biraz şaşırttı. Şimdiye kadar klasik monitör ayaklarına alışmıştık. Oysa önümde genişçe bir dikdörtgenin sağ tarafına iliştirilmiş desteğiyle son derece alışılmadık bir monitör duruyor. Bu ayak monitörü 45 derece kadar yatırmanıza yarıyor ama sağa sola veya aşağı yukarıya doğru ayar yapamıyorsunuz. SA950, 27"lik bir LED monitör. TN panel kullanıyor. Haliyle full HD desteği var. Ayağın arka tarafında biraz büyükçe bir adaptörle desteklenen güç girişinin yanı sıra bir kulaklık girişi, HDMI, DVI girişleri ve Display Port bulunuyor. Bu monitörde de görüldüğü gibi artık VGA (D-Sub) yüksek seviyedeki monitörlerde yavaş yavaş terk ediliyor. Monitörün dokunmatik ayar düğmeleri monitör kapalıyken görünmüyor. Yanlızca açma-kapama düğmesinin yandığını görüyorsunuz. Ancak monitör açılınca tüm düğmeler görünür oluyor ve burada yazının devamında değineceğim 3D düğmesi göze batıyor. Monitörle beraber verilen 3D gözlükten de anladığınız üzere monitör 120Hz destekliyor. 2ms (GTG) tepki süresi var. Renk desteği 16,7 milyon ve parlaklık oranı 300 cm/m². Çok ince olmasına karşın destek ayağının genişliği sayesinde masaya gayet sağlam basıyor. Ama gene aynı ayak yüzünden çok yer kaplıyor.

Gelelim tüm bu teferruattan sonra asıl önemli olan performans kısmına. Monitör oyunlarda gerçekten de çok iyi performans veriyor. Renkler gayet canlı, siyah ve beyazlarda iyi bir oran yakalıyor. Monitörün tek derdi ekran kaplamasının çok parlama yapması. Aydınlık ortamlarda normalden daha fazla parlıyor. 2B görüntüyü yazılımsal olarak 3B'ye çevirebilen monitör bu konuda harikalar yaratamasa da başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Burada aktif shutter gözlüğü yardımıyla çalışan monitör Nvidia'nın 3D Vision teknolojisine benzer esaslara sahip. 3D modunda aklınıza gelen tüm oyunlar tek tuşla 3D'ye çevriliyor. Bunun için oyunu baştan açmanız gerekmiyor. TriDef yazılımına oyunun exe dosyasını göstermeniz ve oyunu buradan başlatmanız yetiyor. Burada eski ekran kartları bile destekleniyor. Yani ekran kartınızın illaki 3D destekli olması gerekmiyor. Samsung Syncmaster SA950, hem oyun hem 3D performansıyla başarılı bir monitör. Yalnız tasarım zevki tamamen kişiye özel bir görüş olduğundan bu konuda yorum yapmam çok doğru olmaz. Fiyatı ise haliyle el yakıyor.

**İNCELEME**
**Performans: 4**
**Fiyat: 2**
**Artılar:** 3D ve oyun performansı
**Eksiler:** Yüksek fiyatı, yansıma yapması
**Üretici:** Samsung www.samsung.com.tr
**İthalat:** Çizgi Elektronik www.cizgi.com.tr, Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr, Koyuncu, www.koyuncu.com.tr
**Fiyat:** 749$ + KDV

---

# Genius GX Gaming Serisi Cavimanus

### "BUM BUM BUM"* -OZAN ÖZKAN



**ÇOĞUMUZ EVİMİZE ŞÖYLE SAĞLAM BİR** ses sistemi kurmayı düşünmüş, belki de yapmışızdır. Hani sinemada seyrettiğiniz şatafatlı-gümbürtülü sahnelerde sesler, özellikle baslar içinize işler ya, aynısı evde de olsun isteriz. Tabii böyle bir sistemle gecenin bir yarısı, ister bir film olsun isterse şahane bir oyun, keyif yapmak istediğinizde alt kattaki komşunuz kapınıza gelmeden önce süpürgenin sapıyla vurur birkaç defa tavana. Bu gibi durumlarda çözüm ne yazık ki kulaklıktır. Göğsünüze bum bum vuran basları unutmanız gerekecektir. Ama durun. Genius'taki zeki arkadaşlar bunun için oldukça başarılı bir kulaklık tasarlamışlar. Özellikle oyuncular için geliştirilmiş, USB üzerinden çalışan GX Gaming serisinden Cavimus kulaklık, sadece sanal 7.1 kanal ses üretmiyor aynı zamanda baslarda da içinizi titretiyor. Göğsünüz olmasa da başınızda o basları duymanın ötesinde hissetmek oldukça etkileyici. MW3'te bombalar patlarken veya kafanızın üzerinden helikopter geçerken o sarsılmaları hissetmek oyun deneyimini daha da iyi bir hale getiriyor. Tabii isterseniz kulaklığın üzerindeki bir düğmeye basarak bu özelliği kapatabilirsiniz. Ses ayarı ve mikrofon sol kulaklıkta. Mikrofonu katladığınızda otomatik kapanıyor. Üst kısmındaki sünger rahat bir kullanım sağlarken, hoparlörlerin çevresindeki süngerler ses yalıtımını oldukça iyi sağlıyor. Ofiste kulaklığı merak edip takan herkes bağırarak konuştu. Sağlam plastik parçalar, altın kaplama USB fişi, tepe ve kulaklıklardaki süngerleri yanında 2.5 metre kablosu ve 40mm neodymium mıknatıslı hoparlörleri sayesinde malzemelerin de kaliteli olduğunu söyleyebilirim (şimdiye kadar gördüğüm en kaliteli Genius ürünü -*Burak*). Cavimanus, çevrenizdekileri rahatsız etmeden, oyun deneyimize biraz daha heyecan ve etki katmak için harika bir seçim olacaktır.

** Bu arada Black Eyed Peas değil, Seden Gürel.*

**İNCELEME**
**Performans: 4**
**Fiyat: 4**
**Artılar:** Güçlü baslar, titreşim, kaliteli malzeme
**Eksiler:** Başınız büyükse tam oturmayabilir.
**Üretici:** Genius www.geniusnet.com
**İthalat:** Datagate www.datagate.com.tr, Mascom www.mascom.com.tr, Boğaziçi Bilgisayar www.bogazici.com.tr
**Fiyat:** 169TL + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

# Aerocool Strike-X Combat

## MAUSER GİBİ FARE -BURAK AKMENEK



**İNCELEME**

**Performans: 4**
**Fiyat: 4**
**Artılar:** Hafif, kavrayışı çok iyi, el terletmiyor, örgü kaplamalı kablosu var.
**Eksiler:** Anlamsız iki adet fonksiyon tuşu
**Üretici:** Aerocool www.aerocool.com
**İthalat:** Akortek www.akortek.com
**Fiyat:** 28,35$ + KDV

**ŞU ARALAR ELİMİ** hangi iyi oyuncu faresine atsam pek bir renkli ve özellikle de LED'li çıkıyor. Aerocool'un faresi de kırmızı kısımlarını bir LED'le aydınlatıyor. Böylelikle, özellikle karanlık ortamlarda cart kırmızı LED'li siyah bir fareyle göze çarpabilirsiniz. Bir süredir test sisteminde bu fareyi kullandım ve açıkçası Logitech test sistemimize girmeseydi muhtemelen sistemin yeni faresi de bu olacaktı. Uzun zamandır kullandığım CM Storm Spawn'dan Strike-X'e geçişim çok çabuk oldu. Fare her iki elle de kullanılmak için tasarlanmasına karşın ben herhangi bir dezavantaj hissetmedim. Özellikle üstündeki kauçuk kaplamaya bayıldığımı söyleyebilirim. Tasarım açısından bu kaplama o kadar iyi yerleştirilmiş ki eliniz hiç kaymıyor. Fare yalnızca 88g ağırlığında olduğundan bu tutuş daha da ön plana çıkıyor çünkü Strike-X gerçekten de hafif bir fare. Bu yüzden özellikle FPS'lerde size avantaj sağlayacaktır. Zaten farenin üzerindeki seri atış tuşu da bu farenin özellikle FPS için üretildiğinin bir kanıtı. Aynı tuş çift tıklama gerektiren dosyaları açarken de yardımcı oluyor. Farenin sağ ve sol tuşunun iki yanına dizilmiş olan 3'erden toplam 6 adet tuş iyi konumlandırılmış ve en sık kullandıklarınıza kolayca erişebiliyorsunuz. Özellikle DPI tuşu için elinizi kasmanız gerekiyor ki bu da aslında yanlışlıkla basmanızın önlenmiş olması açısından doğru bir yerleşim. Lakin bir oyuncu faresinde browser ve müzik tuşlarının ne aradığını birisi bana açıklayabilir mi acaba? Oyun oynayan herkesin bu programlara kolayca erişebilecek kadar bilgisayar kullanıcısı olduğunu hesaba katarsak bu iki tuşun atandığı fonksiyon çok anlamsız olmuş. Farede 4 kademeli DPI geçişi var. Bunlar 800, 1200, 2000 ve 2800. Teflon ayakları sayesinde fare gerçekten de kelebek gibi uçuyor. Strike-X Combat'ı aşağıda okuyacağınız X-Pad ile test ettim. Ben memnun kaldım, fiyatı da gayet mantıklı.



# Aerocool Strike-X "X-Pad"

## CROSSHAIR, MOUSEPAD OLMUŞ -BURAK AKMENEK

**İNCELEME**

**Performans: 4**
**Fiyat: 4**
**Artılar:** Büyük hareket alanı, kaymaz alt kaplama, özel dokuma üst yüzey
**Eksiler:** Topuklu kadın imajı
**Üretici:** Aerocool www.aerocool.com
**İthalat:** Akortek www.akortek.com
**Fiyat:** 18,38$ + KDV

**BU AY BİRKAÇ ÜRÜN** ve marka için "Ooo yazmayalı amma olmuş" dedim ya işte onlardan birisi de bu mousepad oldu. O kadar ki dergide en son Kaan incelemişti. Mousepad'ler öyle çok sık elimize geçmez. Zaten bir mousepad aldığınızda da öyle çekirdek çitler gibi değiştirmezsiniz. Ya çok eskiyecek, ya da bir kazaya kurban gidecek ki yenisini alasınız. Blu Track gibi farelerin her zeminde çalışmasını sağlayan teknolojiler sayesinde artık mousepad'lerin öldüğünü de düşünebilirsiniz. Ama oyunlar için değişmeyen tek kural varsa o da fare ve klavyenin bizim (şimdilik) yerine konulamaz silahlarımız olduğudur. Haliyle kaliteli mousepad'ler için işin ehli oyuncuların tercih ettiği bir ekipman diyebiliriz. X-Pad, Aerocool'un Strike-X ailesinin belki de en feminen üyesi. Kasa, fare, kulaklık gibi diğer ürünlere baktığımızda son derece sert ve agresif çizgiler görürken pad'lerin üzerinde topuklu ve eli silahlı bir kadın model kullanmak kimin fikri bilmiyorum. X şeklindeki pad 400x220mm'lik bir alan sunuyor. Özel kaplaması sayesinde sürtünmeyi en aza indiren pad'in altındaysa kauçuk bir kaydırmaz kaplama var. Gerçekten de pad'i masaya koyduktan sonra kenarından kaldırmadıkça milim oynamıyor. Kaygan yüzeyi sayesinde üzerinde biriken tozlar kolayca temizlenebiliyor. Malum masada bu kadar uzun kalan böyle geniş alanlarda çok toz birikiyor. Bu da kaymayı engelliyor. Zaten farenin ayaklarının kirlenmesinden kullandığınız yüzeyin ne kadar iyi olduğunu da anlayabilirsiniz. Mousepad oldukça sıkı bir şekilde katlanabiliyor. Kauçuk kaplaması kırılmıyor. Böylelikle taşırken de çantanıza kolayca sığdırabilirsiniz. Klasik tasarımdan uzaklaşan şeklinden ben hoşlandım. Kalitesi de gayet iyi. Performansına laf yok. Test sisteminde de kullanıyoruz.



# AIRTIES'TA BİR HAREKET VAR

## MODEM GİBİ SIKICI BİR ALET OYUNCULARA NE GETİREBİLİR DİYE SORDUK, CEVABIMIZI ALDIK.



Airties Ürün Grup Direktörü Özgür Yıldırım

**AIRTIES'TAN** "bizimle röportaj yapar mısınız" dediklerinde evet demesine demiştim ama ne üzerine konuşacağımız hakkında hiçbir fikrim yoktu. Sonuçta satın alırken çok dikkat etmediğimiz, her zaman endüstriyel tasarımının dışına çıkamayan, kısacası asık yüzlü ve sıkıcı ürünler aklıma geliyordu. Eh biz de kurumsal dergi olmadığımıza göre evet dediğime yarı pişman gibiydim. Röportaj için buluştuk. Karşıma güleç yüzlü bir adam oturdu. İlk sorduğum soruda yaşının 30 olduğunu öğrenince biraz şaşırdım. Çünkü Airties Ürün Grup Direktörü Özgür Yıldırım, yaşından büyük gösteriyordu. Tamam bir Gandalf kadar ağır ve kadim görünmüyordu ama saçlarına ak düşürtecek kadar okuduğu belliydi. Airties'ın kuruluşundan beri tam 7 yıldır şirketteydi. Tanışma faslından sonra ilk soruyu yapıştırıverdik.

**Özgür, ne olacak bu oyuncuların hali?**
*(Biraz gülümseyerek cevap veriyor)* Aslında burada işin üç boyutu var diye düşünüyorum. Birincisi yerel ağdaki performans, özellikle yerel ağda klasik paketlerin önceliklendirilmesi. Yerel ağda bir kullanıcının yaptığı işler var. Mesela bittorrent açıyor, bir yandan oyun oynamaya çalışıyor yani birden fazla uygulamayı bir arada çalıştırıyor. Bu uygulamalar bizim gateway ürünümüzden geçiyor ve burada bizim bir önceliklendirmemiz olabilir. İkincisi bir kablosuz ağ söz konusu orada. Gene yerel ağ. Üçüncüsü ve belki de en önemli Internet servis sağlayıcısı. Orada bizim yapabileceğimiz bir şey yok.

Ben de eski WoW oyuncularındanım *(hemen atlıyorum hâlâ oynuyor musunuz diye ama oynamıyormuş)*. Hatta orada Turkish Lag diye meşhuruz. Tabii bunun belki de %95'i servis sağlayıcıdan kaynaklanıyor *(ben hâlâ ne oynuyordunuz karakter olarak diye taciz ediyorum. Horde undead shadow priest oynuyormuş. Sonra o beni soruyor derken konudan uzaklaşıyoruz. Gene konuyu geri topluyor)*.

Bizim yerel ağda hem PC hem konsol oyuncuları için geliştirdiğimiz bazı teknolojiler var. Bunlardan bir tanesi özellikle kablosuz ağdaki gecikmeleri önlemeye yarıyor. Sonuçta zaten Internet bağlantısından ötürü gecikme yaşayan oyuncunun bir de kablosuz ağdan kaynaklanan gecikmelerden kaçınabilmesini sağlıyoruz *(hemen bana bulunduğumuz ortamdaki kablosuz ağları gösteren bir spektrum analiz programı çıkartıyor. Grafikte etraf cidden salı pazarı gibi. 2,4GHz'de birbiriyle çakışan 10 tane kablosuz ağ görüyorum)*. Bugün Türkiye'deki kablosuz ağların %99'u bu frekansı kullanıyor. Burada 1., 6. ve 11. kanal olmak üzere toplam üç frekans var. Görüldüğü gibi birçok kabosuz ağ birbiriyle çakışıyor ve siz bu kanaldan oyun oynamak istediğinizde gecikme yaşıyorsunuz. Bu yanlızca gözüken, bir de bunun üstüne mikrodalga fırın, cep telefonu gibi gözükmeyen bir sürü etmen ekleniyor. Biz burada 5.0GHz ile oyunculara yönelik bir çözüm sunuyoruz *(Özgür, burada hiç kullanılmayan bir kanal üzerinden kablosuz ağ çözümü sunduklarından ve bunun da gecikmeyi ortadan tamamen kaldırdığından bahsediyor. 5.0'da 3 yerine 22 kanal var. Yani bir anayola çıkıyorsunuz. Bu da IP TV ve oyun kullanıcılarına büyük avantaj sağlıyor. Paket kaybını önlüyor. Aynı zamanda 5.0GHz üstüne bir de paket öncelendirmesi yaparak işi iyice garantiliyor)*. Konsollar DLNA oynatıcı cihazlar. Bununla da ilgili bir çözümümüz var. Önümüzdeki ay teste size bir ürün gönderelim; test etmenizde fayda var.

**Oyunculara özel bir ürün tasarlamayı hiç düşündünüz mü? Modemleri şu soğuk görüntüsünden çıkarmayı ne zaman düşünüyorsunuz?**
Bu konuda 2,5-3 yıl önce bir tasarım firmasıyla anlaştık. Bir paket tasarımı yaptık ama biz oyun satan bayilerle çalıştık *(oyuncularla neden çalışmadınız diye soruyorum)*. Oyuncu profili çok özel bir pazar ve forumlar üzerinden de onları takip ediyoruz. Şu an İngiltere'de satılıyor. Türkiye'den çok talep gelmiyor.

**Bulut bilişim, daha mobil bir yaşam ve streaming'e doğru yürüyen bir gelecekte modemlerin rolünü nasıl görüyorsunuz?**
Özellikle bulut yedekleme sistemleri üzerinde çalışıyoruz *(çok ipucu veremiyor)*, ama uluslararası bir firmayla ortak çalışacağımızı söyleyebilirim. Cloud sistemler çok güzel ama stream'de bir bant genişliği sorunu ortaya çıkıyor. Bu yüzden burada transcoding denen bir sistemle sizin içeriğinizin formatını bant genişliğini daha verimli kullanacak bir formata çeviriyoruz ve öyle saklıyoruz. Böylece bant genişliği daha verimli kullanıyoruz. Modem üzerinde yapılacak daha çok geliştirme var *(ama bunlarla ilgili ipucu bile veremiyor)*.

**Son sorum: Siz oyun oynuyor musunuz?**
Evet, FIFA ve PES oynuyorum. Ama hangisi daha iyi diye sormayın, daha karar veremedim.

## CES 2012'de İyi Olan Kazanır

**Her yıl olduğu gibi, bu yıl da birbirinden ilginç teknolojilere ev sahipliği yapan CES, "Tüketici Elektroniği Fuarı" gelecekte nelerle karşılaşacağımız hakkında detaylı bilgiler sundu. Las Vegas'taki etkinlikte, teknolojinin dev isimleri yeni ürünleriyle adeta gövde gösterisi yaptı. Bu fuarda iyi olan kazanır. Gelecekle ilgili planları olan ve kalıcı olmak isteyen firmalar, hayatımızı kolaylaştıracak ve bizim ayrılmaz parçamız hale gelen teknolojilerini birer birer sergilediler. Kategorilere göre iyi seçilen ürünler şunlar oldu:**

- **> Bilgisayar kategorisinde: HP Envy 14 Spectre, "Ultra Book" bilgisayar**
- **> Tablet bilgisayar kategorisinde: Asus Memo 370T**
- **> En iyi anakart: Gigabyte G1.Sniper 3**
- **> Kamera: Fujifilm X-Pro1**
- **> Ağ ürünleri: D-Link Amplifi HD Media Router 3000**
- **> Ev eğlence sistemi: Simple TV**
- **> En iyi mobil cihaz yongası: Intel Medfield**
- **> Cep telefonu: Nokia Lumia 900**
- **> Televizyon: OLED kategorisinde LG 55EM9600 OLED TV, LED kategorisinde Samsung 8 LED Series**
- **> Araba teknolojileri: QNX CAR 2 Mobil Uygulama Platformu, NVIDIA Tegra 3 Yongaseti**
- **> Yazılım ve uygulama: BlueStacks for Windows 8**
- **> Popülerliği yükselen teknolojiler: MakerBot Replicator**






## CES 2012'nin Gözde Anakartı Gigabyte G1.Sniper M3

**Gigabyte'ın performans canavarı G1.Sniper M3, SLI veya CrossFireX için gerekli olan üç adet PCI Express x16 yuvasına, beş adet, iki tanesi de isteğe göre çıkarılabilir SATA portu ile bir eSATA portu ve USB 3.0 gibi son derece güçlü özelliklerle donatılmış kartı ile hedefi tam 12'den vurmuşa benziyor. Mart ayındaki Cebit'te, Gigabyte'ın, piyasaya çıkacak anakartları hakkında detaylı bilgiye ulaşabileceğiz. Ayrıca şirketin üreteceği bazı anakart modellerinde Bluetooth 4.0/Wi-Fi desteği sunmayı planladığını, gelecekte gelişmiş özelliklerle donatılmış anakartlar üreteceklerini belirttiler. Unutmadan bu anakart CES Fuarı'nın en iyi anakartı seçildi.**

## Sony SmartWatch

### SONY'NİN AKILLI TELEFONLARINA HEDİYESİ

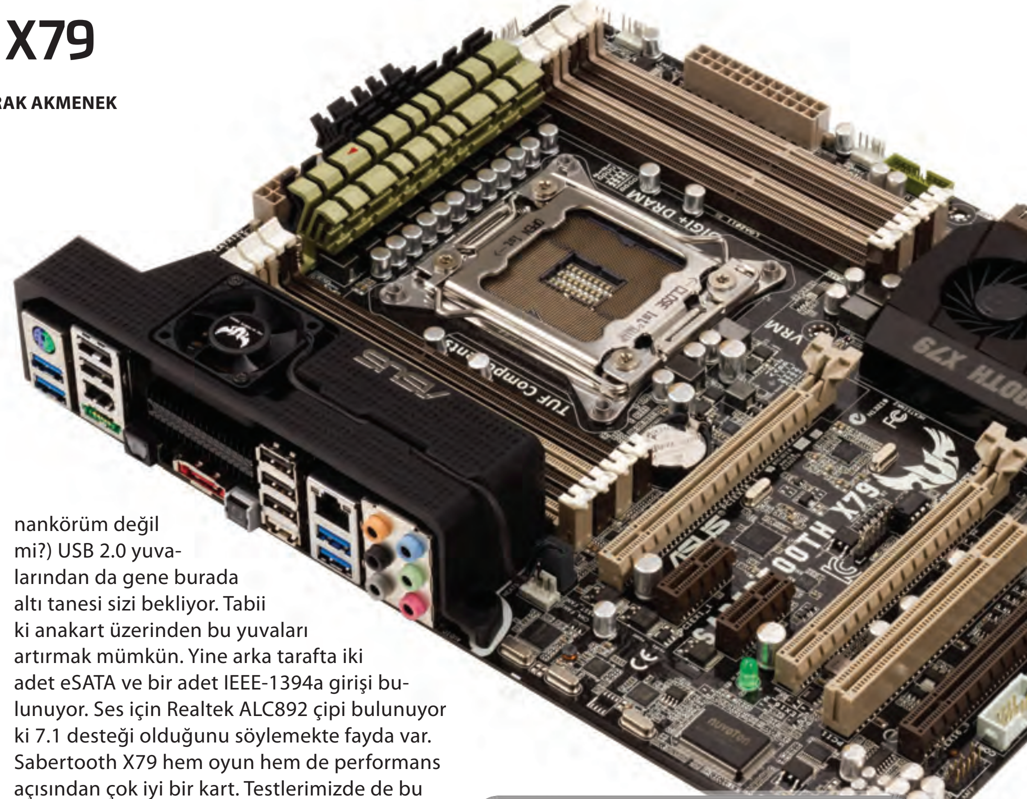
Sony, Xperia marka telefonlarıyla birlikte çalışan Android işletim sistemine sahip SmartWatch'unu tanıttı. Geçtiğimiz yıllarda tanıtılan LiveView'un geliştirilmiş hali olan cihaz ile birlikte arama, mesaj, e-posta, Facebook ve Twitter bildirimlerinin yanı sıra hava durumuna da ulaşabiliyoruz. Telefona Bluetooth üzerinden bağlanan SmartWatch, bunların yanı sıra gelen aramaları sessize alma/reddetme, ön tanımlı mesajları gönderme, müzik dinleme ve fotoğraf gösterimi gibi özellikler de sunuyor. Aynı zamanda (adı üzerinde) saat olarak kullanılabilen ve su geçirmez olan cihazın OLED ekranı da çizilmelere karşı dayanıklı. USB üzerinden şarj edildikten sonra ortalama 4 gün kullanım süresi sunması da bir diğer artısı. Sony'nin bu şık tasarımlı ve bol özellikli akıllı saati, 149$'lık fiyat etiketine sahip olacak ve Türkiye'de de satışa sunulacak. Xperia telefonunuzu sevindirmek isterseniz bir göz atın derim.

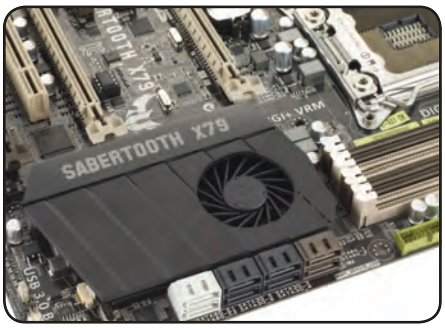



# Asus Sabertooth X79

## ASKERLİK YAPAN ANAKART -BURAK AKMENEK

**FİRMALARIN ANAKARTLARINA** savaşı ve çarpışmayı çağrıştıran ya da yırtıcı hayvanlardan esinlenilen isimler koymalarına alıştık. Özellikle oyuncuların aldıkları ürünleri "kaslı" hissetmeleri için bu tip isimler koymaları tabii ki hoş bir pazarlama taktiği. Ama işin psikolojik boyutunu geçersek bu tip isimler taşıyan ürünlerin "güçlü" ürünler oldukları da bir gerçek. Mesela Asus'un Sabertooth X79 anakartı askerî standartlara göre üretilmiş. Kartın kutusundaki TUF (The Ultimate Force) kısaltması, bu kartın -10 ve +60 derece sıcaklıkta çalışabileceği anlamına geliyor. Biz denemedik ama denemesi bedava. Sabertooth X79'un ilk göze çarpan özelliği karttaki RAM yuvalarının çokluğu. 8 adet RAM yuvası (en fazla 1866MHz 1.3 XMP destekliyor) işlemcinin sağına ve soluna dörderli gruplar halinde yerleştirilmiş. Bu yuvaların tamamını doldurup sistemi 64 GB'a kadar destekleyebilirsiniz. Ama bunu yapmadan önce 64-bit'lik bir Windows sürümüne sahip olduğunuzdan emin olun tabii. 3 yollu SLI ve CrossFireX desteği var. SATA 6GB/s desteğinin (iki adet) yanı sıra ayrıca PCI 3.0 desteği de bulunuyor. Bu sayede veri transferi 32GB/s'a kadar çıkabiliyor. SATA 3GB/s desteği ise altı adet. Kartın en önemli özelliklerinden birisi de Asus SSD caching. Bu sayede SSD kullanırken daha yüksek performans alınabiliyor. Intel'in Smart Caching'ine benzeyen bu özelliğin kurulumu Intel'den çok daha kolay. Biraz daha ileri kullanıcılar için şu özellikleri de var: USB BIOS Flashback özelliği sayesinde BIOS güncellemesi yalnızca anakart ile yapılabiliyor. UEFI BIOS'un kullanımı çok kolay. Hız aşırtma için BIOS yeterli ama sistemi takip etmek için DIGI+Power Control yazılımını da kullanabilirsiniz. Kartın arka yüzünde iki adet USB 3.0 var. USB 3.0'ın keyfine bir defa vardıysanız zaten vazgeçemezsiniz. Ama emektar (ne kadar nankörüm değil mi?) USB 2.0 yuvalarından da gene burada altı tanesi sizi bekliyor. Tabii ki anakart üzerinden bu yuvaları artırmak mümkün. Yine arka tarafta iki adet eSATA ve bir adet IEEE-1394a girişi bulunuyor. Ses için Realtek ALC892 çipi bulunuyor ki 7.1 desteği olduğunu söylemekte fayda var. Sabertooth X79 hem oyun hem de performans açısından çok iyi bir kart. Testlerimizde de bu farkını ortaya koydu.






### İNCELEME

**Performans: 5** ★★★★★
**Fiyat: 2** ★★

**Artılar:** Üstün performans için aranan tüm özellikleri içeriyor.
**Eksiler:** Yüksek fiyatı
Üretici: Asus www.asus.com.tr
**İthalat:** Çizgi Elektronik www.cizgi.com.tr, Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi Bilgisayar
**Fiyat:** 395$ + KDV







OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

# Asus ROG CG8565

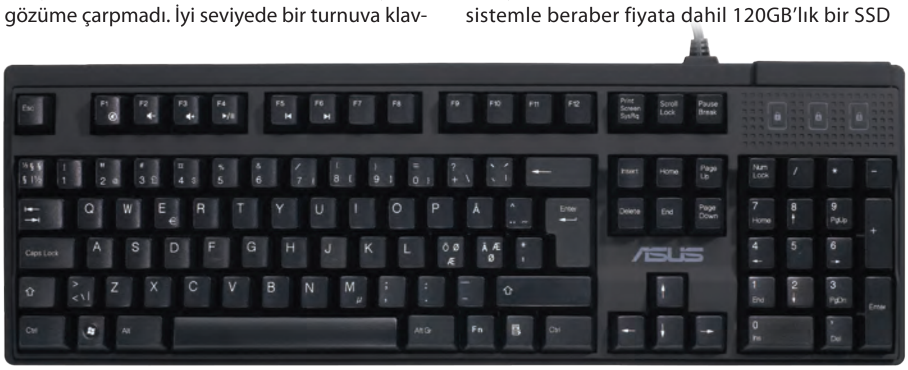
## BİR MONOLİT TAPINAK GİBİ -BURAK AKMENEK

**BAKIYORUM, YALNIZCA BAKIYORUM.** Şu anda önümde bir ASUS ROG CG8565 kasası duruyor. Sanki bilimkurgu konulu strateji oyunlarında bir anda gökten inip kurulan ya da yerden yavaş yavaş yükselen uzaylı tapınaklarına benzeyen, kocaman, tek parça bir kasaya bakıyorum. Bu kasayı şirketin merdivenlerinden iki kişi çıkarttı. Sonra ben kısa mesafeden tek başıma kucaklayıp masaya bırakıverdim. Son derece ağır ve oturaklı bir oyuncu kasası var önümde. İçine açıp bakmak istedim ama yan kapakları çok sıkı kapanmıştı ve Türkiye'ye son derece sınırlı sayıda getirildiğini bildiğimden çok zorlamak istemedim. Kasayı taşımak için alt tarafından metal destekli tutamaçlar konulmuş ama insan bu kadar ağır bir kasada onlara güvenemiyor. Kasanın tasarımı düşünülürken radara yakalanmayan uçak ve gemilerden esinlenilmiş. Zaten askeri araçlardan esinlenildiğini fark ediyorsunuz lakin kasa gerçekten yere çoook sağlam basıyor ve görüntü itibariyle sanki mermi sıksan geçmezmiş gibi duruyor. Tapınağın ön kapısına dokunduğunuzda kendi kendine aşağıya kayarak açılıyor (kendimi bir anda bilimsel gözlemlerini bir teybe kaydeden bir bilim adamı gibi hissettim). Altından bir Blu-Ray sürücü ve sabit diskler için Hot Swap yuvası çıkıyor. Yani bu yuvaya sabit diskinizi takıp veri aktarımında bulunabilirsiniz. Bu sayede hem mümkün olan en hızlı veri aktarımını yapabilirsiniz hem de kasayı açma kapama derdinden kurtulursunuz. Özellikle benim gibi yedekleme delileri için çok iyi bir alternatif. Aynı zamanda bir çoklu kart okuyucusu da buraya yerleştirilmiş. Fotoğraf vb. verileri aktarmak için ideal. Kasanın sağ üst tarafında açma kapama düğmesi ve tam ters tarafında hız aşırtma düğmesi bulunuyor. Bu düğmeye ileride değineceğim. Son olarak kasanın ön tarafında açıkta 2 USB 3.0, 2 USB 2.0 ve birer ses ve kulaklık çıkışı olduğunu da ekleyeyim. Bu yuvalar öyle bir açılandırılmış ki kasa yerde de masa üstünde de olsa kolaylıkla kullanılabiliyor ve araları açık.

### KUTUYU AÇARKEN

Kutudan kasanın yanı sıra bir de aksesuar kutusu çıkıyor. Bu kutunun içerisinde ASUS ROG oyuncu klavyesi ve Gaming Mouse GX900 var. Klavye çok gözüme çarpmadı. İyi seviyede bir turnuva klavyesine benziyor, bilek desteği iyi. Fareyse değiştirilebilir ağırlıkları, tasarımı ve tuş yerleşimiyle oldukça başarılı. Uzun yıllar kullanacağınız, son derece kaliteli bir ürün çıkartıldığı ortada. Farenin DPI ayarı tek tuşla değiştirilebiliyor ve 4000 DPI'a kadar çözünülürlük sunuyor. Aynı zamanda makro atanabiliyor. Alt kısmında farklı kablo çıkış kanalları bile var. Bu sayede fareyi kullanış tarzınıza göre kendi ayarınızı yapabiliyorsunuz. Fareye, kasayla beraber kurulu olarak gelen Gaming Mouse yazılımıyla müdahale edebiliyorsunuz. Özetle 5 üzerinden 5 puan alacak bir fare.

Kutuyu açarken demişken burada araya bir not düşeyim. Bana gelen kutunun içerisinde SSD yoktu ama gelen talepler üzerine Asus bu sistemle beraber fiyata dahil 120GB'lık bir SSD



de hediye etmeye karar vermiş. SSD'nin yazma hızı 550MB/s, okuma hızı, 500MB/s, bedeliyse 225$+KDV'ymiş. Zaten bu sistemde tek eksik olan bir monitör. Ama donanım o kadar zengin ki herhalde fiyatı daha da şişirmemek için onu katamadılar.

Gelelim kasanın içerisindekilere: Intel Core i7 2600K (3,40GHz) işlemci. Intel X68 anakart. 16GB (1600MHz 4x4) DDR3 RAM, NVIDIA GeForce GTX 590 ekran kartı. Bu kart çift GPU'lu ve 1,5x2'den toplam 3GB ekran kartı belleği sunuyor. 2TB, 7200 RPM sabit disk (bölümlenmemiş), Asus Xonar DX ses kartı. Tüm sistemi ayakta tutmak için 700W'lık bir güç kaynağı tercih edilmiş. Nasıl, yazdıklarımı bir hazmedebildiniz mi? Üretim aşamasında X79'lu bir kart ve işlemci koysalardı muhtemelen astronomik fiyatlara fırlayacak olan maliyetten dolayı X68'li bir sistem tercih ettiklerini düşünüyorum.

Gene bu parçaların hepsi tek tek sayfalarca incelenebilecek değerde. Özellikle ekran kartı piyasanın en hızlılarından. AMD'nin yeni serisini henüz göremediğim için bir şey diyemiyorum.

İşlemcinin 3,40GHz'lik gücü kasanın üzerindeki hız aşırtma tuşuyla üç aşamalı olarak artırılabiliyor. Burada hangi aşamada olduğunuzu kasanın LED'lerinden takip edebilirsiniz. Hız aşırtma yapmadığınızda kasanın LED'leri maviyken, yükseldikçe kırmızılaşıyor.

Asus'un sistemin stabil çalışması için anakartlarında kullandığı dijital VRM kontrolcüsü PWM sinyallerini düzenleyip dağıtarak ısınmayı önlediğinden sisteme daha kolaylıkla yüklenilebiliyor.

Kasanın ikinci bombası olan Asus Xonar DX ses kartı ise artık hepimizin tanıdığı Xonar serisinin kalitesini en iyi şekilde yansıtan, rakipsiz bir bileşen. 7.1 ses desteği sunan ve stereo destekli kulaklıklarda üç boyutlu ses konumlandırabilen bu kart iyi bir ses sistemine sahip olanlar için gerçekten de bulunmaz bir hazine değerinde.

Asus bu kasayla beraber AI Manager, AI Suite II ve Backup Wizard gibi yazılımlar sunuyor. Bu sayede sistemin farklı bölgelerindeki sıcaklıkları takip edebilir, müdahale edebilir hatta hız aşırtma yapabilirsiniz. Tabii ki yedekleme yapmanız da mümkün. Bu yazılımların hepsinin arayüzü hem şık tasarlanmış hem de çok kullanışlılar. Ayrıca Asus Web Storage sayesinde size web'de bir depolama alanı da sunuluyor. Son olarak Trend Micro Titanium yazılımının da kasada kurulu olduğunu söylemeliyim.




**GELELİM PERFORMANSA**

Benchmark sonunda özellikle genel performans bakımından son derece yüksek skorlar elde ettiğimi söylemeliyim. Hız aşırtmada genel Organize Sanayi rekorlarını kırdım. Yani bu makineyi alıp uzun süre aslanlar gibi kullanabilirsiniz. En güzeli de gerçekten stabil olması. Temeli sağlam bir bina gibi ne yaparsanız yapın oynamıyor. Gerçek oyun testlerinde CoD MW4'te 110-120 FPS arasında kalırken Skyrim'de ortalama 40 FPS'nin altına düşmedi. Her iki oyunda da her şeyi sonuna kadar açtığımı söylemeliyim. Gerçekten de gözlerim daha önce Skyrim'i hiç böyle görmemişti. Bunu geçen ay çektiğimiz ve oyungezer.com.tr'de bulunan Sohbet-ül Gezer videolarımızda da isim vermeden söylemiştim. Bu makineden önce Skyrim oynadığımı söylesem yalan olur diye düşünüyorum. Çoklu işlem yaparken makine zorlandığında tek yapmanız gereken hız aşırtma tuşuna basmak. Makine bir anda rahatlayıp kendine geliyor. Tabii böyle bir sistemi kastırmak için neler yaptığımı duymak istemezsiniz ama inanın benim bu sisteme yaptıklarımı kasaplar koyuna yapmıyor öyle diyeyim size.

Asus, bir oyuncu bilgisayarında ne bulunması gerekiyorsa hepsini bu kasanın içerisinde toplamış. Üstüne çok sağlam bir tasarım koymuş. Eğer bütçeniz varsa daha iyisini bulamazsınız. Asus'un 2012 yılında oyuncular için yapacağı işleri merakla bekliyorum. Önce bilgisayar komponentleri, sonra dizüstü, şimdi masaüstü derken bakalım bu sene neler göreceğiz. Bu az sayıda getirilen çok özel oyuncu PC'si yalnızca Vatan Bilgisayar'da satılacak.

**İNCELEME**

**Performans: 5** ★★★★★

**Fiyat: 1** ★☆☆☆☆

**Artılar:** Çok yüksek performans, stabil sistem

**Eksiler:** Sisteme bir de monitör eklenebilirdi

**Üretici:** Asus www.asus.com.tr

**İthalat:** Koyuncu www.koyuncu.com.tr

**Fiyat:** 2999$ + KDV



## Victorinox SSD

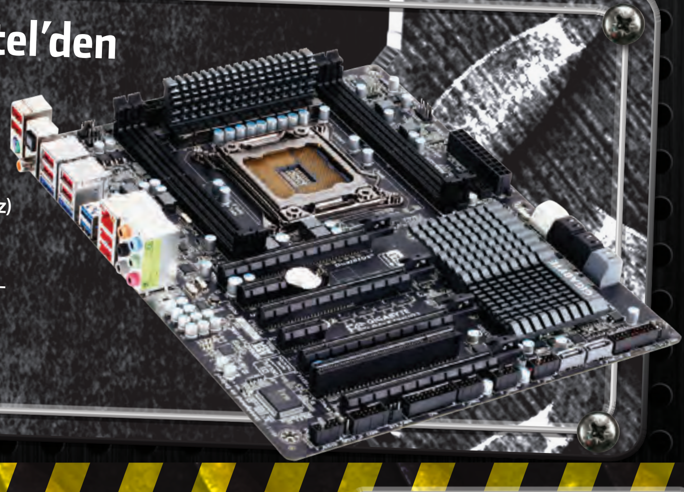
### 1TB'LIK ÇAKI

"Çakı" dendiğinde akıllara ilk gelen markalardan olan Victorinox, 64GB'tan 1TB'a kadar veri depolamaya izin veren yeni çakılarını tanıttı. 220MB/s okuma ve 150MB/s yazma hızlarına sahip olan çakılar, tek bir bağlantı noktasıyla eSATA II, eSATA III, USB 2.0 ve USB 3.0 bağlantılarını kullanabiliyor. Üzerinde bulunan 96*48 çözünürlüklü ekranıyla da hangi bağlantıyı kullandığını ve bellekte ne kadar boş yer kaldığını öğrenebiliyoruz. Çakıya atılan veriler 256 bit'lik şifrelemeyle korunurken, Victorinox'un geliştirdiği yazılımla yedekleme ve senkronizasyon gibi işleri kolayca ve güvenli bir şekilde halledebilmek mümkün. (Haberi yazdıktan sonra bir yandan Victorinox çakılara olan hayranlığım aklımdan geçiyor, diğer yandan kafam kadar 1TB'lık sabit diskime gözüm takılıyor... Sonra çakı modellerinin 400$-3000$ arası bir fiyattan satılacağını öğreniyor ve soğuk kolamdan bir yudum alıyorum. Afiyet olsun.) *(Üzülme sen Mertcim, USB 2.0'ın aktarım hızından dolayı 1TB'lıklar indirime gider zaten -Burak)*

## Yeni Dünya Rekoru Gigabyte ve Intel'den

### GIGABYTE X79-UD3 VE INTEL CORE I7-3930K İLE OVERCLOCK REKORU KIRILDI

Her şey başlık ve spotta yazıyor zaten oyungezerler, o nedenle detayları anlatayım ben en iyisi. Gigabyte için çalışan HiCookie, soğutmasını sıvı azotla sağladığı Sandy Bridge-E işlemcisi Intel Core i7-3930K ile 5643MHz'i (5.6GHz) görerek hız rekorunu kırmış. Anakart olarak Gigabyte'ın X79-UD3'ünü kullanan HiCookie, bu değeri elde edebilmek için işlemci çalışma gerilimini ise 1.584V'a çekmiş. Super Pi 1M, Super Pi 32M ve PiFast benchmark'ları ile çıkarılan değer, CPU-Z onayı da almış. Sonuç olarak söz konusu 5.6GHz hızı, yeni bir rekor olarak tarihe geçmiş (biraz daha devam edersem "Gök'ten üç elma düşmüş..." moduna gireceğimden susuyorum).



# YENİ TEST SİSTEMİMİZ

Yeni bir yıl yeni bir test sistemi demek haliyle. Tüm sistemi A'dan Z'ye değiştirdik. Bir tek monitörlerimizle işlemcimiz eski kaldı, onları da önümüzdeki aylarda değiştireceğiz. Hazır değiştirmişken bundan sonra testlerimizi yapacağımız yeni sistemi size kısaca bir tanıtalım istedik. **-BURAK AKMENEK**



## Anakart

### Asus Maximus IV Extreme Z

Evet anakartımız Z68 çipsetli. Bu canavar, sistemimizin bel kemiğini oluşturuyor. ROG Connect'li anakartla hız aşırtma çok kolay yapılabiliyor. Zaten bu anakartı tercih etmemizdeki en önemli sebeplerden birisi de bu. Böylelikle kolaylıkla diğer kartlarla arasındaki farkı kıyaslayabileceğiz. En önemlisi USB BIOS Flashback özelliği sayesinde artık BIOS derdinden de yırtıyoruz. Bunun için kurtarılmayan sistemlerde neler yaptığımı bir ben bilirim. Sıkışık olmayan yapısı sayesinde SLI veya CrossFireX'e de izin veriyor.

## Bellek

Geil Evo Corsa 2 adet 2x8'lik kit sistemimizin yeni işçileri. Bu bellekleri seçmemizin bir sürü sebebi var. Birincisi 2400 MHz'de 11-11-11-30 gecikme süreleriyle çalışmaları. Ayrıca tüm bu performansı verirken 1,5W harcamaları, böylelikle hız aşırtmaya da açık olmaları. Marka olarak Geil'i seçmemizin sebebiyse yalnızca bu markada Die-Hard Burn-In testi yapılması. Bellekler hata verme olasılığına karşı çok sıkı bir testten geçirilerek bu testte hata vereceklerin baştan eleniyor. Böylece sistemde mavi ekran görmeniz daha başından önleniyor.



## Güç kaynağı

Aerocool Strike-X 1100W sistemin tüm yükünü çekecek. Neden 1100W? Çünkü SLI veya CrossFireX yapmaya kalktığımızda sistemin stabil olmasını garantiliyor. Ayrıca modüler kablolama sistemi var ki benim gibi etrafta ahtapot misali kablolardan nefret eden birisi için büyük kolaylık. Sisteme yüklendikçe bağıracağı belli olduğundan 16dBA'lik ses performansı başka bir avantajı. Tabii ki uzun dönemde bunu daha iyi göreceğiz. Son olarak aktif PFC korumasıyla elektrik şebekesindeki dengesizliklere karşı sistemi koruyor.





## Kasa

Venom Toxic. Evet, tüm sistem Venom oldu bu sefer. Açıkçası Aerocool'dan sonra bir de bunu denemek istedik. Hangar gibi iç yapısı, pratik ve rahat montaj imkânı sayesinde tüm sistemi rahatlıkla kurabilmemizi sağladı. İkili fan kontrolcüsü ve ön taraftaki USB vb. yuva girişlerinin yanı sıra fan filtresi, daha büyük soğutma sistemlerinin kurulumuna müsait yapısıyla aklımızı çeldi. Özellikle işlemci soğutucusu takmak için kasanın yan kapağına konan boşluk montaj açısından hayatımızı kurtardı.



## Ekran kartı

### Asus Matrix Platinum GTX 580

Boyutuyla, büyük ekran kartı = büyük kasa denklemine kesinlikle uyuyor. Hız aşırtmaya açık olan ekran kartı, üzerindeki düğmeler sayesinde güvenli hız aşırtma da yaptırıyor. Tabii bizim derdimiz bu değil. Bizim derdimiz bu kartın çift fanlı soğutucusu sayesinde bize dayanabilecek olması. GPU yükünü üzerindeki LED'lerle de anlatan ekran kartı 1,5 GB GDDR5 belleğiyle uzun süre yetecek gibi görünüyor. Ne zaman ki yeni ekran kartları piyasada iyice oturur biz de o zaman onlara geçeriz ama şimdilik test sistemimizin yükünü bu çekecek.



## İşlemci soğutucusu

### Akasa Venom Voodoo

Aklınıza gelebilecek piyasadaki tüm işlemcilerle (LGA 2011 dahil) uyumlu olan bu soğutucuyu tercih etmemizin iki sebebi vardı. Birincisi test edeceğimiz tüm anakartlara rahatlıkla takabilecek olmamız, ikincisiyse gerçekten üstün performansı. Çift fanı ile büyükçe bir tasarıma sahip olsa da gene bu sayede uçak motoru soğutacak kadar (tamam abarttık) iyi çalışıyor. Kıyaslama yapabilmeniz için en basitinden Intel'in stok fanından iki kat daha iyi soğutma yaptığını söyleyebiliriz. 1065g ağırlığıyla işlemcinin üzerine sıkı sıkıya yapışıyor.



## Klavye

Logitech G510 tabii ki. Açıkçası bu seçimi yaparken bu ay testimizden birinci çıkacağını bilmiyorduk. Bu klavyenin test sistemimizin bir parçası olmasına bir-iki ay önce karar vermiştik. Bize de sürpriz oldu. Klavyenin birçok özelliği var ama tabii ki en önemlisi rakiplerinde bir benzeri olmayan LCD ekranı. Bu ekran sayesinde dilediğiniz bilgiyi alabilir, hem çalışmak hem de oyun için kullanabilirsiniz. Rakipsiz yazılımıysa Logitech'i seçmemizin başka bir sebebi oldu. Birçok firma ikinci sınıf ve kötü yazılımlar kullanırken Logitech'in bu konudaki üstünlüğü tartışılmaz.



## Sabit disk

Tabii ki bir SSD. Team Xtreem S3 120GB bize istediğimiz oyun performansını verecek bir seçim. Aslında işletim sistemini de buraya kurduğumuzdan dolayı sistemimizin açılışını da oldukça hızlandıran Team Xtreem S3'ü siz bir de oyun oynarken görün. 285MB/s okuma ve 275MB/s yazma hızlarıyla sistemin belki de en yüksek darboğazlarından birisini mümkün olabilecek en yüksek hıza eriştirdik. Açıkçası bu parçanın üstüne titriyoruz ve diğer sabit disklerimizi yalnızca depolama amaçlı kullanıyoruz.




## Kulaklık

Tabii ki Logitech G930. Mükemmel bir kulaklık olan G35'in kablosuzu olan G930, hafif ve rahat kullanımı, uzun pil süresi ve mükemmel ses yalıtımıyla gerçekten de Logitech'in sesle ilgili başka bir sanat eseri. Test sistemindeki onca kablo kalabalığından bizi kurtaran kulaklık 7.1 desteği, hızlı geçişler için G tuşları, kolay ses ayarı, kullanılmadığında pil tasarrufu yapması ve döner kulaklıklarıyla mükemmele yakın. Üstelik 2.4 GHz bağlantı teknolojisi sayesinde 12 metreye kadar kullanılabiliyor.




## Fare

Logitech G9x önceki faremizi andırsa da ondan daha üstün özelliklere sahip. Son derece ergonomik yapısı ve hızlı DPI geçişleriyle gerçekten de bir oyuncunun silahı olması için özel olarak tasarlandığını gösteriyor. Dahili belleği sayesinde profillerinizi yanınızda taşıyabiliyorsunuz. Değiştirilebilir ağırlıklarıyla sizin için en uygun ağırlığı bulup istediğiniz oyunlarda ayar yapabiliyorsunuz. 5700 DPI'a kadar hassasiyeti ayarlanabiliyor. Kısacası bir oyuncu için her şey sonuna kadar düşünülmüş. Bundan sonra testlerimiz için en üst seviyemiz bu fare olacak.

## Mouse pad

Evet geldik fare kapanına. Tasarımının üzerinde bir kadın motifi olması çok hoş değil ama sisteme resmi bir mouse pad eklemenin de zamanı gelmişti. Mouse pad'ler çok sık incelediğimiz ürünler olmasa da kaliteli bir örneği elimizin altında tutarak incelenecek bir başkası geldiğinde onunla kıyaslayabilmek istedik. Kolayca temizlenebilen yüzeyi, kaymayan alt kaplaması ve sıradışı şekliyle Aerocool'un Strike-X serisinin bir başka üyesini tercih ettik. Genişçe yapısından dolayı masada da iyi yer kapladı doğrusu.







## Ön panel

Aerocool Touch 2000 kullandık çünkü devasa bir ön paneli var ve sistemdeki tüm fanlarla ilgili bilgileri rahatça okuyabiliyoruz. Fazladan bir USB hub daha sunuyor. Zaten bunun yüzünden anakartta USB yuvası kalmadı. Dokunmatik çalışıyor ve bir yazılım açmadan kasadaki sıcaklık değerlerini buradan kontrol edebiliyoruz. Açıkçası kasanın üzerindeki fan kontrolcüleri yerine bunu kullanmak daha pratik geldi. Son olarak kasanın üzerinde yanar döner bir şeyler olmasını seviyoruz tamam mı? Bence eski sistemdeki en büyük eksiklerden birisiydi.

## Ses sistemi

Tabii ki Logitech Z906! Bundan daha iyisini düşünemiyoruz. Sesini ilk duyduğumuz andan beri aşık olduğumuz hoparlör en sonunda test sisteminde yerini aldı. 500W çıkış gücüne sahip bu canavarın en önemli özelliği gerçek sesi vermesi. THQ onaylı sistemin üzerinde okuması çok kolay bir kontrol konsolu var. Bu sayede tüm çıkışlara çok kolay ve ayrıntılı bir şekilde hakim olabiliyorsunuz. Eğer test sistemimizde bir parçayı kıskanacaksanız bu hoparlörleri kıskanın. Çünkü bununla kıyaslanacak her ses sistemi bizde değerlendirmeye bir puan geriden başlayacak.



DOSYA



# EN İYİ OYUNCU KLAVYESİ HANGİSİ?

**Klavyem her şeyimdir.** Abarttığımı mı düşünüyorsunuz? O zaman klavyeyi bilgisayarınızdan sökün de görelim bakalım. Fareyle de bir yere kadar idare edebilirsiniz ama eninde sonunda klavyeye ihtiyaç duyarsınız. Klavye de tıpkı bilgisayarcı fıkralarındaki elektriğe benzer. Tüm donanım parçaları "ben olmadan bir şey yapamazsınız" diye övünür ama klavyeyi çıkardığınızda hiçbirisini kullanamazsınız. ***Hele hele bir oyuncuysanız klavyeye ihtiyacınınız iki kat artar***. Özellikle **makrolama** işinizi acayip kolaylaştırır. Hiç makro kullanmasanız bile elinizin altına serpiştirilmiş kısayol tuşları ya da oyun içi menüden dilediğiniz komutları atayabildiğiniz tuşlar öyle bir alışkanlık yaratır ki bir süre sonra **o tuşlar olmadan** bir klavye düşünemezsiniz. Mesela ben üzerinde **USB** yuvası olmayan bir oyuncu klavyesinde büyük eksiklik hissediyorum. Ya da hemen elimin altında bulunan 5 programlanabilir tuş yoksa herhangi bir **DVO oynarken**, oyuna kendimi adapte edene kadar fareyle cebelleşip duruyorum.

Bu ay için sizlere bir oyuncu klavyeleri testi yapmaya karar verdiğimde yalnızca kablolu değil kablosuz klavyeleri de işin içine dahil etmek istemiştim ama bir tek A4 Tech G1000A elime ulaşınca ayrı bir kablosuz test yapamadım. Ayrıca Tt eSports klavyelerinin arasında gelen MEKA'yı bir mekanik klavye olduğu için değerlendirme dışında bıraktım. Bu tip klavyeler bir çoğalsın, o zaman onlar için de ayrı bir test yaparım.

Gelelim testin sonuçlarına. Testi nasıl yaptığımızı "Nasıl test ettik" kutucuğundan okuyabilirsiniz. Açıkçası bu ay test sistemimize sistem klavyesi olarak dahil ettiğimiz Logitech Gaming Keyboard G510'un az arayla birinci çıkması bizi şaşırttı. Demek ki gerçekten de sistemimiz için var olan en iyi klavyeyi test yapmadan seçebilmişiz. Zaten bu klavyenin üzerindeki LCD ekran öyle bir alışkanlık yapıyor ki tıpkı yukarıda yazdığım USB yuvası gibi bir süre sonra da ekransız klavye size eksik gelmeye başlıyor. Abarttın diyeceksiniz belki ama insan lükse çabuk alışıyor, öyle değil mi?

Aslında testin sonuçları tam tahmin ettiğim gibi çıktı. A4 Tech'ler en hesaplı ama nispeten düşük performanslı, Logitech'ler pahalı ama çok iyi, Tt eSports'lar nispeten pahalı ama tam profesyonel oyunculara yönelik ürünler olduklarını gösterdiler. A4 Tech'in G800V modeliyse fiyat/performans birincisi çıktı ki bu ikinci sürpriz oldu. Emektar G800'ümün bir üst versiyonun en alınabilir model çıkması eski test sisteminin de klavyesi olan bu modelde de zamanında çok isabetli bir seçim yaptığımızın göstergesiydi.

Teste katılan tüm klavyeler siyah renkliydi. Ayrıca hepsinin yükseklik ayarı iki kademeliydi ve hepsinin kablo uzunluğu 2m'di. Bir tek A4'ten G300'ün multimedya tuşları yoktu. Yani hiçbir firma değişik bir şeyler düşünüp risk almak istememişti.

İşte karşınızda 8 farklı klavye. Bence her birinin kullanım yeri başka. Bunun cevabını klavyelerin kısa yazılarında bulabilirsiniz.

# NASIL TEST ETTİK?

Bir ustam bu kutu için testçinin namusu derdi. Gerçekten de öyledir. Okuyucuya ve hatta teste ürününü yollayan firmaya işi nasıl yaptığının tarifini burada verir. Verir ki akıllarda testin tarafsızlığıyla ilgili hiçbir soru kalmasın. Testi beğenmeyene "buyrun siz de aynısını deneyin aynı sonuçları bulacaksınız" demektir. Testi yaparken 4 kriter aldık. Özellikler %30, tasarım %30, ergonomi %30 ve aksesuarlar %10 ağırlık kazandı. Burada ilk üç kritere eşit puanlar verdik çünkü oyuncular açısından hiç birini ötekinde çok üstün tutamazdık.

Özelliklerde klavyenin Türkçe/İngilizce olması, programlanabilir tuş sayısı, makrolama yazılımı gibi olmazsa olmaz şartlar değerlendirmenin %60'ını aldı. LCD ekran, profillerin saklanabileceği onboard bellek gibi özelllikler %25'i alırken geriye multimedya tuşları, 3,5'luk ses ve mikrofon girişi, USB yuvası sayısı gibi özellikler kaldı.

Tasarımda klavyenin su geçirmezliği, boyutu, kablo uzunluğu, kablo kaplaması, arka ışık, değiştirilebilir tuşlar gibi özellikler değerlendirmemizin %85'ini kapsadı. Geriye çıkartılabilir kablo, ışık şiddet ayarı gibi özellikler kaldı.

Ergonomide tabii ki bileklik desteği, tuşların konumu, ses gibi özelliklerin yanı sıra testin tek öznel değerlendirmesi olan editörün notu da eklendi. Editörün notunda klavyenin deneyimlenmesinden doğan bir değerlendirme yapıldı. Geriye tuş kaplaması, ayak yükseklik ayarı özellikleri kaldı.

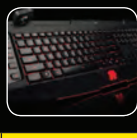
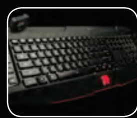
Aksesuarlarda teste katılan tüm klavyeler arasında en zengin içeriği olan ürün esas alınarak bir değerlendirme yapıldı. Tabii ki o ürünün çıkartılabilir kablosu olduğundan fakat bu her üründe bulunmadığından burada aksesuar niteliği kadar niceliği de önem taşıdı. Çünkü aksesuarlar ister istemez ürüne özel olarak üretildiklerinden değerlendirmesi en zor test kriterini oluşturdu.

# KARŞILAŞTIRMA TABLOSU







| | A4 Tech G800 MU | A4 Tech G300 | A4 Tech G800V | Logitech Gaming Keyboard G510 | Logitech Gaming Keyboard G110 | Tt eSports Challenger | Tt eSports Challenger Pro | Tt eSports Challenger Ultimate |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Özellikler | 53 | 32 | 75 | 100 | 47 | 57 | 69 | 76 |
| Tasarım | 66 | 58 | 66 | 70 | 57 | 49 | 94 | 100 |
| Ergonomi | 74 | 60 | 81 | 100 | 93 | 84 | 76 | 80 |
| Aksesuarlar | 0 | 0 | 0 | 63 | 63 | 38 | 75 | 100 |
| Genel toplam | 58 | 45 | 66 | 87 | 65 | 61 | 79 | 86 |
| Fiyatı (USD + KDV) | 24.5 | 17 | 24.5 | 130 | 126 | 65 | 89 | 109 |
| Fiyat / peformans sıralaması | 87 (Çok iyi) | 97 (Çok iyi) | 100 (Çok iyi) | 25 (Kötü) | 19 (Kötü) | 34 (Vasat) | 33 (Vasat) | 29 (Vasat) |
| Dağıtıcı | Multimedya | Multimedya | Multimedya | Logitech | Logitech | Vektron | Vektron | Vektron |



## A4 Tech G800 MU

Testin tek PS2 bağlantılı klavyesi. Oldukça basit bir klavye ama sol elinizi WASD tuşlarına koyduğunuzda küçük parmağınız için 4 baş parmağınız içinse 5 kısa yol tuşunun çok kolay erişilebilecek bir şekilde konumlanması bu klavyenin en büyük avantajı. Toplamda 15 adet programlanabilir tuşu var. Ayrıca sağ tarafında bir USB yuvası bulunuyor. Tuş tepki süresini 3 katına kadar çıkartan ve tuş kullanımını profilleyen 2 farklı düğmesi var. WASD tuşları ve yön tuşları portakal renkli özel bir kaplamaya sahip tuşlarla değiştirilebiliyor. Bu tuşlar biraz daha yüksek ve kaymıyor. Yazı yazarken alışmanız biraz zaman alsa da oyunlarda avantajını görebiliyorsunuz. Klavyenin en önemli özelliklerinden birisi ise yıkanabilir olması. Bu sayede üzerine bir şey dökseniz bile hiç korkmadan yıkayıp temizleyebiliyorsunuz. Ayrıca ellerimizi bu kadar üzerinde tuttuğumuz bir donanımı ara sıra yıkamak ya da en azından bir ıslak mendille silmek temizlik açısından çok önemli.



## A4 Tech G300

Testin internet kafe klavyesi; bu kadar net söyleyebilirim. Küçük boyutuyla masada az yer kaplayan ve temel özelliklere sahip bir klavye. Kaliteli malzemeden yapılmasına karşın üzerinde nümerik klavye bulunması dışında hiçbir ek özelliği yok. En önemli tarafı su geçirmez olması. Altında içerisine kaçan suyu atmak için çıkış sağlayan kanallar ve bunların tahliye delikleri var. Yıkamak isterseniz altındaki bir tıpayı çıkartıp klavyedeki başka bir deliğe takarak yıkayabilirsiniz. Yani ortak alanlarda uzun süre kullanıldığı için hızla kirlense, hatta yemek yerken üzerine kola dökülse bile sorun değil. Yıkayıp kurumaya bırakabilirsiniz. Eğer çok uygun fiyatlı bir klavye arıyorsanız uygun ama fazlasıyla temel özelliklere sahip olduğunu kesinlikle belirtmeliyim. Lüks arıyorsanız diğer klavyelere bakmalısınız.



## A4 Tech X800V

Fiyat/Performans birincimiz X800V, G800 MU'un USB 2.0 girişli son hali. Klavyenin en büyük yeniliği en sonunda A4 Tech'lerde bir makrolama yazılımı görmemiz. Oscar Keyboard Editor adlı yazılımı sayesinde çok ayrıntılı bir şekilde makrolar yapabiliyorsunuz. Fakat makrolama yazılımı ayrıntılı ve biraz profesyonel. Çok pratik bir kullanım sunmuyor. Ayrıca arayüzünün de kullanıcı dostu olduğunu söylemek çok mümkün değil. Yazılımda o kadar çok ayrıntıya girmişler ki pratikliği unutmuşlar. Klavyede Windows tuşlarını tek tuşla iptal ederek yanlışlıkla basmayı önleyebildiğiniz gibi 5 farklı profil arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Eski G tuşları ve klavyenin çeşitli yerlerine serpiştirilmiş yeni tuşlar (toplam 16 adet) daha belirgin ve göze batar hale getirilmiş ve hem anlaşılabilirliği hem de kullanımı kolaylaştırılmış. USB girişinin kaldırılması büyük bir eksiklik. Yerini çok aradım. Tabii ki bu klavye de yıkanabiliyor.



## Logitech Gaming Keyboard G510

Testimizin birincisi ve test sistemimizin yeni klavyesi. Klavye üzerindeki hızlı profil değişirme tuşları sayesinde çok hızlı bir şekilde profiller arasında geçiş yapılabiliyor ve her profildeki tuşlar ayrıca makrolanabiliyor. Logitech'in özel yazılımı çok kapsamlı ve tek kelimeyle mükemmel. Son derece şık bir arayüzü var ve kullanıcı dostu. Logitech'in her ürününü aynı yazılım içerisinde yönetebiliyorsunuz. Profiller klavye üzerindeki belleğe kaydedilebiliyor ve yazılım kurulduktan sonra aktarılabiliyor. LCD ekranı saat, sayaç, mail, RSS reader, oyun içerisindeki karakter özellikleri gibi birçok özelliği kullanıcıya aktarabiliyor ve sistem performansı dahil birçok konuda bilgi veriyor. Burada verilecek bilgiler de ayarlanabiliyor. Ses ayarı sağdaki tekerlek sayesinde klayve üzerinden yapılabiliyor. Kulaklık ve mikrofon tek tuşla sessize alınabiliyor. Bilek desteği çok rahat. Tek makro kayıt tuşuyla makro kaydı almak ise çok kolay. Arkadan aydınlatma var ve rengini dilediğiniz şekilde ayarlayabiliyorsunuz. Anlayacağınız klavyede yok yok.



## Tt eSports Challenger

Tt eSports'un klavyelerini Ekvator'a yakın bir yerlerde tasarladıklarına dair ciddi şüphelerim var. Çünkü her klavyesinin üzerinde 6000 RPM'lik minik bir el soğutma fanı var. Evet, yanlış okumadınız. Klavyenin üzerinde 360 derece çevrilebilen ve yerinden çıkan bir mini fan bulunuyor. Bu fanı kullanmadığınızda klavyenin önündeki yuvanın içerisine koyup güvenle taşıyabiliyorsunuz. Klavyenin hem sağına hem soluna takılabiliyor. Tüm Tt eSports klavyelerinde olduğu gibi bunda da klavyenin kablosu örgü. Yani kolay kolay kırılmıyor. Gene tüm Tt eSports klavyelerinde olduğu gibi dummy Windows tuşları var. Yani klavyedeki Start tuşunu yerinden çıkarıp onun yerine bu düz tuşları takabiliyorsunuz. Böylelikle oyun sırasında yanlışlıkla Start tuşuna basıp oyundan çıkmanız engelleniyor. Tuş çıkartıcı da klavyenin yanında veriliyor. Son olarak oluşturduğunuz profilleri saklamak için 32KB'lık dahili bir bellek klavyenin özelliklerinden. Tüm Tt eSport klavyeleri aynı makro ve profil yazılımını kullanmıyor. Bu profiller internetteki sitesine upload edilebiliyor veya siz başkalarının profillerini indirebiliyorsunuz. Arka ışığı yok. 6 adet programlanabilir tuşu var.



## Tt eSports Challenger Ultimate

İşte şampiyonluğu kelimenin tam anlamıyla kıl payı kaçıran, Tt eSports'un en iyi klavyesi. Bu klavyede marka ne var ne yok kutuya doldurmuş ve gerçekten de profesyonel oyuncular için iyi bir seçenek olduğunu ortaya koymuş. Öncelikle Pro'da olduğu gibi bunda da iki adet USB 2.0 yuvası var. Bu yuvalar tek USB'den güç aldığı için sizi bir yuva kâra geçiriyorlar. Tam 14 adet programlanabilir tuşu var. Tek tuşla üç profil arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Pro'da olduğu gibi bunda da profillerinizi saklayabileceğiniz 64KB'lık dahili bellek bulunuyor. Fakat her şeyin ötesinde klavyenin en öne çıkan kısmı aksesuarları. Aslında aksesuarları Pro'dan çok farklı değil fakat beraberinde gelen taşıma çantasının cepleri ve taşıma sapı burada fark yaratıyor. Bu ceplere fazladan tuşları, çıkartılabilir kabloyu ve diğer aksesuarları koyup her şeyi derli toplu taşıyabiliyorsunuz. Yani turnuvalara katılacaksanız bununla tam bir profesyonel gibi görünüp tam bir profesyonel gibi yarışacaksınız.



## Logitech Gaming Keyboard G110

Logitech G110, G510'un LCD ekransız hali gibi. Ekran kesildiğinden ilk bakışta bir eksiklik hissediyorsunuz. Klavye daha sade. G510'a göre soldaki makrolanabilir tuş sayısı üçte bir oranında azaltılmış yani 18'den 12'ye düşürülmüş. Bir adet USB 2.0 yuvası eklenmiş ama onun dışından bir fark yok gibi duruyor. Gene geniş bilek desteği klavyenin üzerinde. Ses tekerleği sağda duruyor. Arkadan aydınlatma tüm fonksiyonel özellikleriyle elinizin altında. Genişliği sayesinde klavye masaya iyi yayılıyor ve yere iyi basıyor. Öyle çok heyecan yapsanız da masayı esaslı bir açıya gelinceye kadar eğmezseniz masadan kolay kolay kaydıramazsınız. Logitech burada biraz da oyunculara "eğer LCD ekrandan hoşlanmıyorsanız elimde bir de bu var" demiş. G510'la arasında çok büyük bir fiyat farkı yok. Bana sorarsanız Logitech özelliklerden kısarken standartların altına düşmekten korkmuş o yüzden de fazla kesememiş. Ortaya G110 çıkmış.



## Tt eSports Challenger Pro

Challenger'ın tüm özelliklerini içeriyor. Tek tuşla profil değiştirilebiliyor ki bu klavyenin en büyük artılarından bir tanesi. Klavye arka aydınlatması var ve bu aydınlatmanın şiddeti de 4 aşamalı olarak değiştirilebiliyor. Her şeyden öte bu üründe en çok hoşuma giden şey klavye tuşlarının çok sessiz olması. Bütün gün klavye tıkırtıları arasında çalışan birisi olarak bu klavyenin tıkırtıları bana ninni gibi geldi diyebilirim. Adı gibi profesyonel bir görüntüsü var. Tek derdim klavyedeki özelleştirilebilir 10 adet tuşun konumu oldu. Bu tuşlar 5'li sıralarla klavyenin en sağ ve sol taraflarına dizilmiş. Soldaki 5 tuşa elinizi WASD'den kaldırmadan erişemiyorsunuz ama sağdaki 5'li için elinizi klavye olmasa da fareden kaldırmak zorunda kalıyorsunuz. Hadi bunları hızlı silah alma vb. özelliklere atadınız diyelim. Gene de oyun sırasında soldaki tuşlar dışında fazladan bir alternatifiniz olamıyor. Yani elinizi kaldırmadan sağdaki tuşlar çok uzakta kalıyor. FPS için belki iyi ama DVO için değil. Çok şık bir taşıma kılıfı, çıkartılabilir kablosu ve tuş torbaları var.

# PAZAR YERİ

## ÖZLEMİŞİM BURALARI - MERT YİĞİT DOĞRU

Burak Usta bu ay rahatsızlığından dolayı (acil şifalar bu arada) Pazar Yeri'ne benim gitmemi rica etti. Giydim montumu, atkımı, beremi; kepekleri indirip tuttum pazarın yolunu. Geçen ay sistemlerimiz güncellendiği için pek de iş düşmedi zaten. Fiyatları araştırdım, türlü türlü haberlerle döndüm. İdeal Sistem'deki 25$'lık artış biraz canımı sıkmadı değil. Gerçi Süper Sistem'i bu ay yaklaşık 100$ indirimle toplayabildiğimi görmek de aynı ölçüde sevindiriciydi (hadi yine iyisiniz Süper'ciler). Ütopik Sistem'de de 300$'a yakın bir düşüş var gördüğünüz üzere (ama kimse Ütopik Sistemi sevmiyor ki).

Ütopik Sistem demişken... Geçen aylarda kimi oyungezerlerin "Yaa kimse almıyor bunu, neden Ütopik Sistem koyuyorsunuz?" dediklerini okudum bir yerlerde. Bir de Sanayi'ye gelen pahalı donanım ürünlerinin incelenmesine karşı eleştiriler olmuştu forumda hatırlarsanız. Yeri gelmişken naçizane fikirlerimi söylemek istiyorum bu konuda izninizle. Bu ürünleri çok fazla incelemiş olabiliriz, kabul. Yalnız bu ürünlere çok çok az yer vermek, ya da hiç incelememek bana biraz saçma geliyor açıkçası. Ben de bu ürünlerin %90'ını alacak durumda değilim, öğrenciyim daha şunun şurasında. Ama incelemek gerçekten zevk veriyor. Tıpkı eskiden Olgay'ın, Kaan ve Tuğbek Usta'ların üst düzey ürün incelemelerini okumanın verdiği zevk gibi. Alamayacağımı bile bile okurdum o incelemeleri, hey gidi günler. Geçen ayların birinde de mesela, takip ettiğim bir otomobil dergisinde Lamborghini Aventador'un ilk bakış yazısını okudum zevkle. Binmeyi bırak, hayatımda belki bir Lamborghini'ye dokunamayacağımı bile bile hem de.

Kısacası diyeceğim o ki, bu tür ürünlere Organize Sanayi'de yer verilmeli ama abartılmamalı. Geçtiğimiz ay Burak Usta bunun dengesini tutturmuş zaten (ühü, boşuna mı dil döktüm o kadar ben şimdi yaa?). Bundan sonra da daha da iyiye gidecektir tahminim.






## AMD RADEON HD 7970

AMD'nin hız canavarı yeni ekran kartı AMD Radeon HD 7970, Ocak ayı içerisinde stoklarda yerini aldı. 28nm Tahiti XT GPU (925MHz), 3GB GDDR5 bellek (5500MHz), 384bit veri yolu desteği ve 2048 paralel işlem birimine sahip olan ekran kartı, PCI 3.0'ı da destekliyor. Stokları kontrol ettiğimde, çeşitli marka ve taksitlendirme seçeneklerine göre 1426 TL'den (KDV dahil) 1779 TL'ye (KDV dahil) kadar uzanıyordu. "Bu karttan alacağımıza tam teşekküllü yeni bir sistem toplarız." diyen oyungezerler de haklı; ancak bilgisayarında AMD Radeon HD 7970'i görmek isteyen ve bu kartı alacak güce sahip olanların olduğunu da unutmamak gerekir. Ne diyelim, alanlara ve alacak olanlara hayırlı olsun. Darısı AMD Radeon HD 7950'nin başına (dergi piyasaya çıkana kadar o da stoklara girmiş olabilir).



## BİMEKS FİYAT FARKI

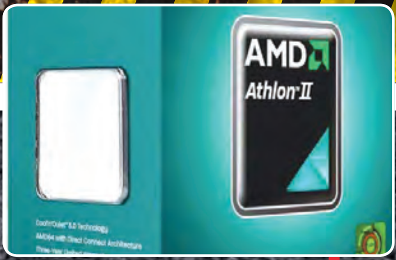
Bimeks, sattığı her ürün için 3 gün boyunca fiyat koruması sağlıyor. Ne demek bu, hemen açıklayayım oyungezerler. Diyelim ki Bimeks'ten (internetten ya da mağazadan) bir ürün aldınız ve 3 gün içerisinde fiyatında düşüş yaşandı. İşte Bimeks, bu farkı müşterilerine 30 gün içerisinde "bipara" olarak geri veriyor (1 bipara = 1TL). Geri aldığınız bipara'ları da dilediğiniz Bimeks mağazasında ya da www.bimeks.com.tr'de, dilediğiniz üründe harcayabiliyorsunuz. Bimeks Fiyat Farkı'nı kullanmanız için, öncelikle e-posta adresinizi ya da cep telefonunuzu firmaya bildirerek servise üye olmanız gerekiyor yalnız. Son olarak özel fiyatlandırmayla aldığınız ürünlerde bu servisin geçersiz olduğunu belirtip ayrıntılı bilgi ve kampanya koşulları için sizi şöyle alayım: *http://bit.ly/A0dmC3*

Bimeks
Teknolojinin kalbi burada atıyor




## TEKNOSA TURUNCU KART

Herhangi bir Teknosa'dan başvuru formunu doldurduğunuz anda kullanmaya başlayabileceğiniz Teknosa Turuncu Kart (Yeni "Teknosa Kart"), pek çok avantaj sunuyor oyungezerler. Teknosa Turuncu Kart ile özel indirimlere kavuşabilir, özel kampanyalardan öncelikli olarak haberdar olabilir ve indirimlerde öncelik hakkı kazanabilirsiniz. Bunların yanı sıra, kart ile birlikte alınan her üründe Turuncu Puan'larınız da birikiyor ve bu puanları, 500'ü aştıktan sonra hediye çekine dönüştürebiliyorsunuz (kartınızda ne kadar puan biriktiğini öğrenmek için de "*http://bit.ly/zUkmtW*" adresini ziyaret edebilirsiniz). Son olarak bu karta sahipseniz, doğum günü gibi özel günlerde size özel hediye ve avantajların kapınızı çalabileceğini ve alışverişlerinizde sürpriz çekilişlere katılabileceğinizi de belirteyim. Alışveriş esnasında kartınız yanınızda değilse de sorun yok; kartınızı aldığınız zaman verdiğiniz telefon numarasını satış danışmanına vermeniz yeterli.







| | Ekonomik | | İdeal | | Süper | | Ütopik | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| İşlemci | AMD Athlon II X3 450 | | Intel Core i5-2400 LGA 1155 | | Intel Core i7-2600K LGA 1155 | | Intel Core i7 3960X Extreme 3.3GHz | |
| | (k) 78$ | (g) 89$ | (i) 220$ | (g) 255$ | (o) 327$ | (g) 393$ | (i) 1134$ | (b) 1168$ |
| Anakart | MSI 870-C45 | | Gigabyte Z68X-UD3-B3 | | Asus Maximus IV GENE-Z | | Asus Rampage IV Formula | |
| | (k) 72$ | (g) 81$ | (o) 149$ | (l) 150$ | (g) 211$ | (b) 224$ | (l) 499$ | - |
| Bellek | Corsair 4GB XM53 CL9 1600MHz x2 | | Corsair 4GB XM53 CL9 1600MHz x2 | | Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz | | Team Xtreem 4x4GB DDR3 2400MHz | |
| | (j) 64$ | (a) 64$ | (j) 64$ | (a) 64$ | (f) 52$ | (i) 66$ | (i) 316$ | - |
| Ekran Kartı | AMD Radeon HD 5770 | | Asus ENGTX560Ti 1GB GDDR5 | | Asus EAH6970 | | Zotac GTX590 SLI | |
| | (b) 109$ | (g) 182$ | (f) 284$ | (b) 294$ | (k) 436$ | (j) 467$ | (o) 1662$ | (l) 1772$ |
| Sabit-Disk | Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM | | Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM | | Seagate 2TB Sata3 64MB Barracuda TX 7200RPM | | Kingston SSDNow KC100 480GB SSD x2 | |
| | (g) 46$ | (b) 47$ | (g) 46$ | (b) 47$ | (o) 164$ | - | (i) 2152$ | - |
| Optik Sürücü | LG GH-22NS50 22x DVD-RW | | LG GH-22NS50 22x DVD-RW | | Asus DRW-24B3ST 24x | | Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R | |
| | (g) 27$ | - | (g) 27$ | - | (g) 22$ | (l) 33$ | (g) 183$ | - |
| Ses Kartı | Tümleşik | | Tümleşik | | Tümleşik | | Asus Sense | |
| | - | - | - | - | - | - | (e) 349$ | - |
| Güç Kaynağı | High Power HPC-500-H12S Element Power Supply | | High Power HP-750-G14C 750W Power Supply | | High Power HP-1000-G14 Absolute Power | | High Power HPC-1200-G14C Rock Solid | |
| | (l) 50$ | (p) 57$ | (a) 130$ | (e) 128$ | (l) 165$ | (m) 170$ | (l) 217$ | (m) 221$ |
| Kasa | Dark Orion | | AeroCool VX-R LE | | CM Storm Enforcer | | AeroCool XPredator Big Tower | |
| | (i) 57$ | (p) 62$ | (i) 65$ | - | (i) 107$ | (m) 128$ | (l) 146$ | (m) 174$ |
| Fiyat | 503$ | | 985$ | | 1484$ | | 6664$ | |

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.
**Mağaza indeksi:** **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal




# ASUS EEEPAD TRANSFORMER PRIME TF201




Asus'un pek bir sevip saydığımız tablet/netbook'u EeePad Transformer TF101'in abisi Transformer Prime TF201, geçtiğimiz ay içerisinde Türkiye'de satışa sunuldu. Android işletim sisteminin 3.2 sürümüyle piyasaya çıkan cihaz, çıktıktan bir hafta sonra Ice Cream Sandwich'e kavuştu neyse ki. Transformer Prime TF201'in en büyük özelliğiyse, sıkı durun, tam dört çekirdekli NVIDIA Tegra 3 işlemciye sahip olması. 1280*800 çözünürlük sunan 10.1"lik ekranı da, Corning Gorilla Glass teknolojisi sayesinde kolay kolay çizilmiyor. Kalınlığı 8.3mm, ağırlığıysa sadece 585 gram olan ürünün tek başına 12 saat olan kullanım süresi, dock ünitesi de eklendiğinde tam 18 saate çıkıyor. Sonic Master ses teknolojisi, 1080p HD video kaydı yapabilen arka kamerası (ön kamera da 1.2 MP), depolama alanı, mini HDMI, USB bağlantı noktaları ve tablet üzerinde mini SD, dock üzerinde SD olmak üzere iki adet kart girişine sahip olan Transformer Prime için Asus, 8GB'lık da WebStorage alanı sunuyor. Özelliklerini saymaktan yorulduğum tabletin fiyatı ise 649$+KDV. Dock'uyla birlikte almak isterseniz, 100$+KDV daha vermeniz gerekiyor.

# TAMİR ATÖLYESİ

Hava ne kadar da soğuk öyle. Yağmur falan da yağıyor, dondum Pazar Yeri'nde vallahi. Neyse, ince belliden bir bardak çay eşliğinde dertli oyungezerlerin sorularına cevap bulmak ısıtır içimi herhalde. Evet, neydi sorun?

## HAİN GÜÇ KAYNAĞI!

Merhaba Mert, Oyungezer dergisini ilk çıktığı günden beri takip ediyorum. Fakat bu size ilk postam olacak. Yeni bir bilgisayar topladım. Sistemim şöyle: Asus P8Z68V-LE anakart, Intel Core i5 2500k işlemci, G.SKILL RIPJAWS 4*2 bellek, Sapphire Radeon HD 6870 ekran kartı, 1TB Samsung harddisk, High Power Direct 12V 750W güç kaynağı.
Her şey başta çok güzeldi. Bilgisayar bileşenlerini yerleştirdikten sonra BIOS'u güncelleyip gerekli program ve sürücüleri kurdum. Sonra da bilgisayarımı alış nedenim olan Skyrim'i kurup oyuna girdim fakat daha giriş sekansında bilgisayarım yeniden başladı. "Hava kötü, voltaj gitti herhalde." diyerek oyunu yeniden açtım fakat aynı şey yine oldu. "Tamam öyleyse." deyip yattım ben de. Ertesi gün işten gelip oyunu bir daha denediğimde bir 10 dakika sonra bilgisayarım yine yeniden başlattı kendini. Bu arada belirteyim, bu yeniden başlamaların ardından şöyle bir mesaj alıyorum: *"Power supply surges detected during the previous power on. ASUS Anti-Surge was trigerred to protect system from unstable power supply unit!"*. Anakartın Anti-Surge özelliğini kapattığımda da bilgisayar restart atmaya devam ediyor. UPS ve regülatör dahil pek çok şey denedim fakat çare olmadı.
Sonunda olağan şüpheliler olan ekran kartı, bellek ve güç kaynağını arkadaşıma götürdüm. Önce arkadaşımın ekran kartı yerine benimkini taktık. 30 dakika kadar internet üzerinden full ayarlarda Modern Warfare 2 ve yine bir 30 dakika kadar da ultra ayarlarda Skyrim oynadık ve sistem bana mısın demedi. Daha sonra arkadaşımın bellek ve güç kaynağını söküp benim belleğimle güç kaynağımı takınca yine aynı sorun meydana geldi. Bellekleri değiştirip sadece güç kaynağını denediğimizde de sonuç değişmedi. İkimiz de overclock yapmıyoruz ve BIOS'larımız da optimize ayarlarında. Fakat optimize ayarlarda "BIOS AI Tweaker" sekmesinde bazı şeyler açık. Ayrıca arkadaşımda Anti-Surge ile ilgili de herhangi bir mesaj almıyoruz.
Her neyse, bu denemeden sonra güç kaynağımı geri gönderdim. Teknik servisten de şöyle bir cevap geldi: *"Merhabalar. Ürün iki gündür incelememiz altında. Benchmark ve Furmark testlerinden NFS Shift 2 ve Test Drive Unlimited 2 oyunlarında en yüksek ayarlarda testlerden sorunsuzca geçmektedir. Dilerseniz testlere biraz daha devam edebiliriz. Ancak teknik servis raporu, üründe herhangi bir problem olmadığı yönündedir. Bilginize"*. Kısacası güç kaynağımı bana geri gönderecekler. Arkadaşım ve kardeşim "BIOS'ta ayarları manuel olarak girelim" diyorlar fakat bu benim aklıma yatmıyor, zira BIOS zaten default ayarlarında. Şu anda benim donanımsal olarak düşünebildiğim tek şey (ki pek düşünecek halim kalmadı bunca şeyden sonra), ekran kartının fabrika çıkışından kaynaklanan bir sorun nedeniyle gereğinden fazla güç çektiği. Güç kaynağı geri geldiğinde BIOS'taki ayarları ve voltaj değerlerini manuel olarak girmeyi deneyeceğim (bu arada BIOS'tan Turbo Core ve CPU PLL Overvoltage özelliklerini kapatmam da fayda etmedi). Bu da olmazsa ekran kartımı geri göndereceğim fakat en azından bir ayımı yiyeceğinden hiç istemiyorum bunu açıkçası. Bana yardım edin lütfen. Çünkü şu anda, ekstra masraf altına girerek aldığım LG IPS monitörümle Skyrim oynamam gerekiyordu. Çevremde bilgisayarımı çalıştıracak seviyede güç kaynağı olan biri yok, eski güç kaynağım da yetersiz. Ürünleri yeni yılda aldığım için iade süreleri de geçti. Elim kolum bağlı sizin anlayacağınız. Son olarak onboard ekran kartımla oyunu ultra ayarlarda 30 dakika kadar sorunsuz oynayabildiğimi söyleyeyim.
Biraz uzun oldu, affedin. Cevabınız için şimdiden teşekkürler.
Aydın Akbulut

Selamlar Aydın, Hâlini anlayabiliyorum. Benim de en nefret ettiğim şey yeni aldığım bir elektronik eşyanın ya da bilgisayarın, türlü sorunlarıyla başımı ağrıtmasıdır. İlk bilgisayarımdan tut da daha geçen ay aldığım telefonuma kadar pek çoğunda da sorun yaşamışlığım vardır. Hele halen kullanmakta olduğum bilgisayarım bana neler çektirdi ilk aldığımda bir ben bilirim.
Neyse, şimdi senin sorununa gelelim. Valla teknik servis aksini iddia etmiş ama anlattıklarına bakınca sorunun tamamen güç kaynağında olduğu ortaya çıkıyor kanımca. En başta anakartın söylemiş bunu. Sonrasında arkadaşının bilgisayarında ekran kartını denemişsiniz, canavar gibi çalışmış. Bellekleri çıkarıp sadece güç kaynağını denemişsiniz ve sıkıntı devam etmiş. Senin dediğin gibi ekan kartında hata olduğunu düşünmek, teknik servisin raporu doğrultusunda mantıklı. Fakat bu da imkânsız, zira tümleşik ekran kartın da oyuna anca 30 dakika dayanabilmiş. O zaman bellekler sağlam, ekran kartı sağlam, tek başına denendiğinde sorun çıkaran bir tek güç kaynağın. Güç kaynağın kaliteli ve sistemin için de (en azından kâğıt üzerinde) yeterli görünüyor. Kaldı ki en fazla güç tüketen bileşenlerden olan ekran kartını çıkarıp, tümleşik ekran kartında deneyince de göçmüş sistemin.
Güç kaynağını gönderdiğin teknik servis tüm yolları kapamış, o kötü olmuş. Yapabileceğin tek şey, aynı özelliklere sahip bir güç kaynağı bulup bilgisayarını bir de onunla çalıştırman olacak. Gerçi bunun mümkün olmadığını belirtmişsin. "Yeni bir güç kaynağı al." da diyemiyorum kesin emin olmadan. O nedenle tekrarlıyorum, aynı özelliklere sahip olan başka bir güç kaynağıyla (tercihen aynı marka ve model) bilgisayarının diğer bileşenlerinde sorun olmadığını kanıtlaman gerekiyor. Ve eğer güç kaynağının sorunu kesinlik kazanırsa da hakkını araman...

## ÖNCE SAMİMİYET, SONRA RESMİYET

Merhaba Mert Abi, Nasılsın? İyisin inşallah (klasik okur girişi). 2012'deyiz ve ölmedik abi büyük sevinç *(bence 2012'de varolmamak daha büyük bir sevinç olurdu -Mert)*! Evden yazıyorum sana bu e-mektubumu *(ilk defa e-mail ya da e-posta yerine daha Türkçe ve daha orijinal bir şeyler kullanan okurumuz oldun Oğuzhan -Mert)* ve sen bunları okurken ben çok uzaklarda olacağım *(peki sen bunları okurken ne olacak? -Mert)*.
Neyse çok gürültü yapmadan dağılalım *(estağfurullah -Mert)*. Ben en iyisi sorularıma geçeyim.
1- Malum üniversiteye başladım ve yeni bir dizüstü almak farz oldu. Beni şöyle uzunca bir süre götürsün istiyorum bu dizüstü hem de çok uzaklara (evet, uzaklarla bi alıp veremediğim var). Bütçem 2500TL ve şu dizüstü bilgisayarı almayı düşünüyorum: ASUS N55Sf-S1278V (Intel Core i7 2670QM 2.2GHz işlemci, 8GB bellek, NVIDIA GeForce GT555M 2GB paylaşımsız ekran kartı, 750GB sabit disk, 1920*1080 çözünürlük sunan 15.6" ekran). Sizce bu dizüstü iyi mi? Bu fiyata daha iyi bir öneriniz var mı *(ben anlamadım, neden sizli bizli olduk bir anda? -Mert)*?
2- Evde 320GB hard diskim var ve az geliyor *(siz uzakların adamısınız Oğuzhan bey, boşverin evi -Mert)*. Şöyle 1TB boyutunda, 100TL fiyatında eli yüzü düzgün bir hard disk önerir misiniz?
Not: Bu ilk mektubum umarım cevaplarsınız ve dergide yayınlarsınız. Hadi kolay gelsin.
Oğuzhan Uzun

Merhabalar Oğuzhan,
1- Söylediğin fiyat doğrultusunda oldukça makul bir dizüstü seçmişsin kendine. Güle oynaya kullanabilirsin.
2- Biraz daha para biriktir, bir daha konuşalım bence. Dolar bir haller içerisinde, stoklar sıkıntılı çünkü bu aralar. 100TL pek bir az.
Bu sana ilk cevabım, umarım okursun ve dergi sayfasını yırtıp duvara çerçeveletip asarsın. Ya da dergiyi yırtma, yazıktır.
Sana da yeni başlayan üniversite hayatında başarılar Oğuzhan. 5 senedir çekiyorum daha bitiremedim ben şefkat yuvası üniversitemi. Senin vasıtanla tüm üniversite hocalarıma sevgi dolu sözler(!) ve aşk böcükleri gönderiyorum.

## ÇOK SORU SORMANIN VERDİĞİ RAHATSIZLIK

Herkese selam olsun, donanım erbabı Mert Usta *(yok sen Burak Usta'yla karıştırdın -Mert)* sana ayrı selam olsun. Güncel oyunlardan aldığım performans aslında beni epey bir tatmin ediyor hem de fazlasıyla (zaten arkadaşlar PC'me uçak motoru diyorlar hehe). Fakat donanım aşığı bir insan olunca parçalara olan ilgi artışımı durduramıyorum. Sistemim şöyle bir şey: Asus M4A77TD PRO anakart, AMD Phenom II X2 3.1GHz işlemci (ve ne şanstır ki 4 çekirdekli kullandığım işlemcimi overclock yaparak 3348Mhz saat hızında stabil çalıştırıyorum), MSI N460GTX HAWK O.C. ekran kartı, Kingston 2*2GB DDR3 1333 MHz bellek, 650W güç kaynağı (markasını hatırlamıyorum, "Bross" olabilir). Bu sisteme bağlı olarak (öğretmen gibi oldum sanki) sorularıma geçmek istiyorum *("Bu sisteme bağlı olarak aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?" gibi bir soru bekliyordum ben aslında -Mert)*.
1- Upgrade etmek istesem, ekran kartımı ne kadar yükseltebilirim (darboğaz olmayacak bir şekilde)?
2- Upgrade etmek istesem, işlemcimi AMD Phenom II serisinden hangisini tavsiye edersin?
3- İşlemcinin çekirdeklerinin açık olması ve overclock'lu olması ömrünü çok kısaltır mı?
4- Güç kaynağımı değiştirmem ekran kartında overclock yapmamı etkiler mi? Zira ekran kartına

bahsedildiği kadar overclock yapamıyorum (MSI Afterburner ile). Ekran kartı hızları anında fabrika ayarlarına dönüyor. Stabil çalışmıyor kart.
5- Sence bellekler iyi mi? Daha ne kadar iyi olabilir?
Sorularım bu kadar. Çok soru sormanın verdiği gereksiz huzursuzluk ile huzurunuzdan ayrılmayı sevgili goyunların huzurunda talep ediyorum. Yayınlamasan bile cevap verirsen, teşekkür eder, mutluluktan gözyaşlarımı bir peçete ile silerim *(peçeteyi hemen kargoyla adresimize gönderiyorsun -Mert)*. Herkese kolay gelsin diyorum ve bitiriyorum (ahanda bitti).
Eyüp Akyol

Selam Eyüp. Bu cevabımı tahmin etmiş olabilirsin ama ben senin yerinde olsam sistemime hiç dokunmazdım. İşlemcini yoluna koymuşsun, çekirdek kilidini kaldırmış üzerine overclock yapmışsın. Ekran kartın desen hâlâ bir cengaver, bırak dursun yerinde. Belleklerin ona keza. Boşuna masrafa girmiş olursun bana kalırsa. Ki sistemden oldukça memnun olduğunu da belirtmişsin.
Gelelim diğer sorularına. İşlemcinin çekirdeklerinin açık olmasından ziyade overclock'lu olması ömrünü kısaltır evet. Ama işlemcinin ömrü son demlerine ulaşmadan sen büyük ihtimalle yeni işlemcilere yelken açacağından bir problem yok. Tabii bunu dedim diye abanma garibana daha fazla. Olduğu gibi kullanmaya devam et.
Overclock işine bulaşmışsın, o nedenle biliyorsundur. Overclock muhabbeti temelde yeterli güç beslemesi ve serinliği sağlamaya bakar. Güç kaynağının yeterli beslemeyi yapamaması haricinde, ekran kartın konumu itibariyle kendini yeterince soğutamıyor da olabilir. Ya da basitçe tozlanmıştır. O nedenle benim sana önerim, overclock'u adım adım yapman ve ısıyı gerçek zamanlı olarak oyunlarda kontrol etmen (ki yanlış hatırlamıyorsam bu MSI Afterburner ile yapılabiliyor). Böylelikle hem sorunun nerede olduğunu (ısı/güç beslemesi), hem de eldeki koşullar altında ne kadar overclock yapabileceğini aşağı yukarı tespit etmiş olursun. Yapamıyorsan da fazla zorlama derim. Kart zaten hâlâ seni taşıyabilecek nitelikte.
İyi oyunlar Eyüp.

## KAFASI KARIŞMIŞ GOYUN

Selam Sinan Abi *(daha girişten falso -Mert)*, benim sana bir sorum olacaktı. Asus K53SV serisi bir dizüstü bilgisayar almak istiyordum ama ekran kartı işlemcisinin 64bit olduğunu öğrendim *(nereden? -Mert)*. PC'nin kendi işletim sistemi de 64bit. Yeni bir model fakat benim iki sene önce aldığım bilgisayarımın bile ekran kartı işlemcisi 128bit *(ondan da emin olamadım ben şimdi -Mert)*. Asus'u alsam oyunlarda performans düşüklüğü yaşar mıyım? Yani ekran kartı işlemcisinin 128bit değil de 64bit olması büyük bir eksiklik olur mu acaba? Şimdiden teşekkür ediyorum. Kolay gele.
*Hatasını anlayan Uğur'un ikinci mektubu:* Kaan Abi, ben sana Sinan Abi diye hitap etmişim kusura bakma abi ya *(olur -Mert)*. Gecenin bir yarısı olduğu için mi, yoksa kafam iyi olduğu için mi böyle oldu bilmiyorum. Belki de Sinan Abi'yi derginin her şeyi olarak kabul ettiğimizden öyle oldu. Tekrar tekrar özür dilerim Kaan Abi. İki yıllık Oyungezer takipçisi olarak bu hataya düştüğüm için kendimden utanıyorum *(peki ya bu da bir hataysa? -Mert)*.
Uğur Çerçi

Selamlar Uğur,
Gördüğüm kadarıyla kafan epey bir karışmış. Mektubun başında verdiğin falso ve güncelleme mektubunda kırdığın potu geçtim, ekran kartını işlemciyle, sonra hepsini toplayıp işletim sistemiyle karıştırmışsın. Hem de ekran kartın hakkında yanlış bir duyum almışsın. Birincisi, dizüstü bilgisayarının ekran kartı NVIDIA GeForce GT 540M ve kendisi 128bit bellek veriyolu desteğine sahip. Bunu cebimize koyalım. İkincisi, işletim sisteminin 64bit olması, ekran kartını değil (GPU) işlemciyi ilgilendirir (CPU). Bak Windows'un sitesinde temizce açıklanmış bu: *"32-bit ve 64-bit terimleri, bir bilgisayarın işlemcisinin (CPU da denir) bilgileri işleme şekliyle ilgilidir. Windows'un 32-bit ve 64-bit sürümleri, sırasıyla, 32-bit ve 64-bit işlemcisi olan bilgisayarlarla kullanılmak üzere tasarlanmıştır".* Bu konudan bağımsız olarak performans konusuna gelelim şimdi. NVIDIA GeForce 540M performans canavarı bir kart değil. Ama yine de pek çok oyunda işini görecektir. Alacağın bilgisayarın diğer özelliklerine göre de genel performans değişecektir elbette (64bit olayını unut bu arada).
Son olarak kendinden utanmana da gerek yok Uğur. Olur öyle. Hangimiz hata yapmıyoruz, pot kırmıyoruz ki sanki? Ben bile milyon tane hata yapıyorum her konuda. İnsanız sonuçta.
Hayırlı olsun yeni bilgisayarın.

Bir sanayinin daha sonuna geldik oyungezerler. Donanımla ilgili ya da değil, her türlü derdinizi tasanızı paylaşabilirsiniz (paylaşacağınız şey donanımla ilgiliyse Eren'e söylemeyin ama. O da donanım sorusu almasın Posta İdaresi'ne sonra). O zaman ne diyoruz hep birlikte: **donanim@oyungezer.com.tr** *-Mert*

# SANAYİ DEVRİMİ

**"Sanayi Devrimi, mantığın en büyük düşmanıdır."**




## Workaholic Pillow:

Geceler boyu çalışılan final sınavının arifesinde Workaholic Pillow'la uyununca sınav sorusu rüyamıza giriyormuş. Final sorusu olmasa bile bütünleme sorusu garantiymiş. Bizim bi' arkadaş tüm sınavlarını Workaholic Pillow'a borçluymuş. Vallahiymiş. Yalancının Workaholic Pillow'u başında paralansınmış (bütünlemeye kaldım da ben, kafa hep orda benim).

## Big Sleeping Grizzly Bear Bean Çanta:

Taşları, otları, ağaçları bıraktık, şimdi de hayvanlara sardık insanoğlu olarak. Geçen ay da dediğimi bir artırıyorum oyungezerler: Bu hızla gidersek 2017 civarında evimiz Amazon ormanlarına dönecek. Ha gayret, biraz daha kasarsak bu tarih 2015'i bile bulabilir!





## Scooter Backpack:

Sırt çantasını yanından ayırmayacak kadar gezgin, scooter'ını ise sırtında taşıyacak kadar vefalı oyungezerlere gelsin bu parçamız o zaman: Gustavo Brenck'ten Scooter Backpack. Dinler dinler Sanayi Devrimi'ni anarsınız artık.






## The Only Scootercase:

Hep siz mi taşıyacaksınız scooter'ı sırtınızda canım? Bırakın biraz da o sizi taşısın. Hem scooter'ı sırtta taşımak da neymiş? Bu nesil de çok bozdu canım.

## Social Shower Curtain:

Sanayi Devrimi, **"**Facebook Sevdasına Aylardır Duşa Bile Girmeyen Pasaklılar Kulübü" tarafından tasarlanan Social Shower Curtain'i gururla sunar! Elin pasaklıları neler yapıyor, biz Facebook uğruna pis pis oturmaya devam ediyoruz Sanayi'de(!).



BELEŞ OYUN CENNETİ
FREE 2 PLAY
SAYI: 05 | ISSN: 1306-3606 | 5.00 TL (KDV Dahil)
2 DVD
TAM 6 OYUN
DERGİYLE BİRLİKTE
HERKESE!
WOLFTEAM, RAPPELZ,
IMMORTAL KING KODLARI
HEDİYE
EN İYİ 5
TÜRKÇE MMO
Gecelerinizi esir alacak, tamamen Türkçe olarak oynayabileceğiniz en iyi 5 oyun
PROFESYONEL
OYUNCULUK
Oyun oynayarak para
YENİ SAYISI BAYİLERDE!
Joy game
Oyunun Tadını Çıkar!
YENİ YILDA
JOYGAME FIRTINASI!
3 BOMBA
OYUN!
KEHANET
ZOMBİ ROCK
ÇILGIN DENEY
CENGİZ HAN 2
The Lord of the Rings Online
RAPPELZ
ALIN YAZISI
Rappelz: Alın Yazısı
Rappelz'de macera yepyeni özelliklerle devam ediyor.
ALLODS ONLINE
Allods Online
Allods'un Tropik Ada paketi heyecan verici özelliklerle geldi.
AYRICA > AVA Online > AirRivals > Bounty Hounds > Dragon Nest > Fetih Online > Juggernaut > Ministry of War
> Vindictus > Allods ileri seviye rehberi > Point Blank ileri seviye rehberi > Oyun dünyasından son haberler
K.K.T.C. 6.00 TL. (KDV DAHİL)

# EKRAN DIŞI



## HOLMES… SHERLOCK HOLMES

Oldum olası İngiliz dizilerine karşı zaafım var. Sebep dekorlar mı, çekim teknikleri mi, oyuncuların harika aksanları mı (brilliant!) yoksa zihin gıcıklayıcı espriler mi emin değilim ama bu adamlar bu işi yapmayı çok iyi biliyorlar.

Şu sıralar favori dizilerimden bir tanesi Sherlock. Dizinin varlığından ilk kez haberdar olduğumda "özelliksiz bir Sherlock Holmes yapımı daha" diye düşünmüştüm. İzlediğim tüm diziler Noel tatiline girince de bir şans vereyim dedim. Eh, veriş o veriş oldu. 1,5 saatlik bölümleriyle diziden çok film tadını yakalayan Sherlock'un en büyük özelliği -sizin de bildiğiniz gibi- olayların günümüzde geçmesi. Bu da alışılagelmiş Sherlock Holmes havasına apayrı bir tat katmış. Tek kötü yanıysa, her sezonun sadece üç bölümden oluşması. En sevdiğin yemeği yerken, bir anda garsonun gelip önündeki tabağı alması hissi yaşıyor insan künye yazıları akarken. Biliyorum, biraz geç oldu ama aranızda mutlaka tıpkı benim gibi Sherlock'a önyargılı yaklaşan ya da çok geç haberi olanlar vardır. Ben ettim siz etmeyin :)

**DAMLA PINAR GÖK**

## EKRANDIŞINDAKİLER



# Ursula Poznanski - Erebos

**OKURLARIYLA OYNAYAN BİR ROMAN**

Kitap satın almadan önce, arka kapak yazısını mutlaka okurum. Erebos'un arka kapak yazısı aynen şöyle: *"Erebos bir bilgisayar oyunu. Orada durmuş seni izliyor, seninle konuşuyor, ödüller dağıtıyor, seni test ediyor, tehditler savuruyor. Erebos'un bir amacı var: Oyun oynamak istiyor."* Ön kapağın içinde göze çarpan "oyunu yalnızken oynamak zorundasın. Oyunun içeriği gizlidir" gibi uyarı cümleleriyse gizemli ve özgün bir öykünün bizi beklediğinin habercileri. Günümüze çok yakın bir zamanda, Londra'da bir lisede geçen hikâye ilk sayfalarından itibaren merak, heyecan gibi duygularımızı tetikleyerek kendisini okutturuyor. Bir bilgisayar oyununun ilginç olaylara sahne olduğu, başkahramanın Kara Elf ırkı bir karakterle deneyim puanı kazanıp seviye atladığı, gerçek dünyada geçen görevlerin peşinde koştuğu romanı bir değilse de iki solukta, keyifle bitirdim. Kitap kurtları ve oyunseverler; şimdi sıra sizde, Erebos sizin de oyuna katılmanızı bekliyor. **–Noyan**

# Star Wars Episode I: The Phantom Menace 3D

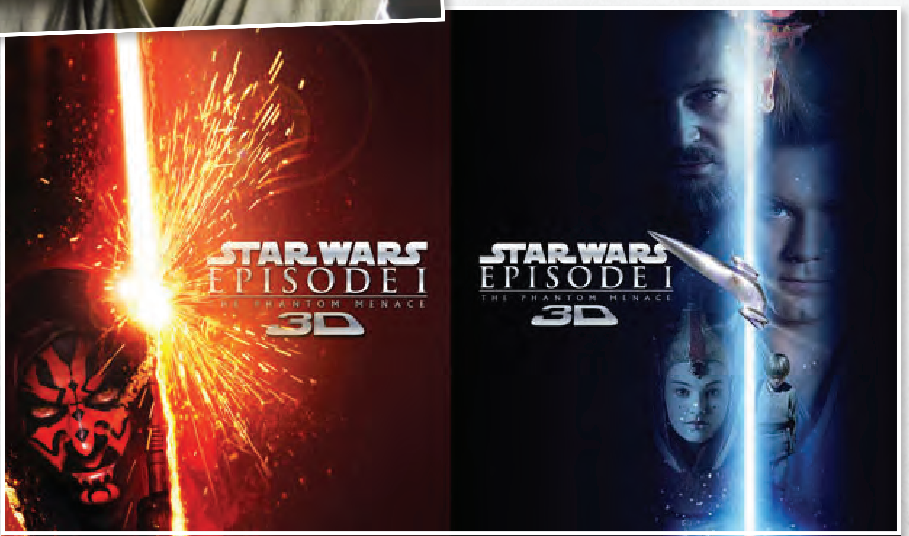
**GÜÇ HİÇ BU KADAR DERİN OLMAMIŞTI**

Star Wars söz konusu olduğunda bilmeniz gereken en önemli şey etrafta ne kadar yenilenmiş, temizlenmiş, HD ve hatta Super-HD sürümü olsa da her zaman daha iyi ve daha "kesin" bir Star Wars sürümünün yolda olduğudur. Yine de biz Star Wars aşıkları, aşkımızdan ödün vermemek adına George Lucas'ın para basmasına yardım etmeye devam ediyoruz.




3D söz konusu olduğunda artık Lucas Arts'a o kadar da kızamıyorum. 3D filmleri ilk izlediğim günden itibaren, aklımda üç boyutlu bir Star Wars filmini izlemek vardı. Phantom Menace bu yüzden benim için oldukça önemli. Çünkü Phantom Menace 3D, Star Wars evrenine yapılacak yolculukta üçüncü boyutun kapısını açmakla kalmayacak aynı zamanda başarılı olması durumunda pek çok klasiğin üçüncü boyuta geçişinin kapısını da açacak. Qui-Gon Jin'i tekrar görmek, Obi-Wan'ın padawan haline bakıp gülümsemek ve beki de en önemlisi Jar Jar Binks gibi bir efsaneyi hiç olmadığı gibi canlı görebilmek istiyorsanız beklemeniz gereken tarih 10 Şubat. O zamana kadar Star Wars hayranları olarak dua edin ki Star Wars: The Old Republic ve Clone Wars bizi oyalayabilsin. **–Ali**

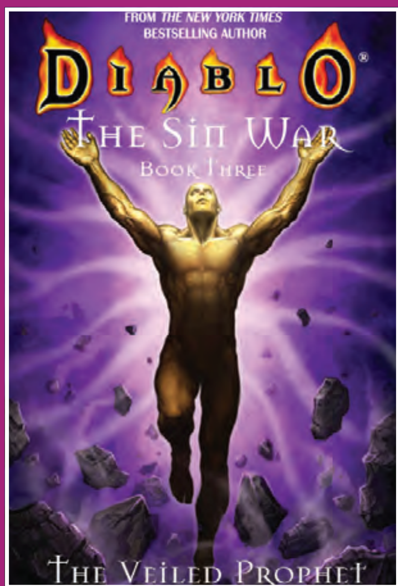





# Richard A. Knaak Diablo: The Sin War Trilogy

**DIABLO III ÖNCESİ SON TURLAR**

Diablo III, hâlâ belli olmayan çıkış tarihiyle bizleri delirtmeye devam ededursun, o bekleyişi Diablo evreninin derinliklerine iyice dalarak değerlendirmeme yardım edecek bir yılbaşı hediyesi aldım kendime: The Sin War Üçlemesi. Melekler ve şeytanların en çirkin yüzünün ifşa olduğu Günah Savaşları sırasında olan biteni kaba hatlarıyla bilmeme rağmen, Birthright ile başlayan serüveni okumak güzel bir macera oldu benim için. Diablo II'den sonra ana hatları iyice şekillenmeye başlayan Sanctuary'nin temellerini atan bu üçlemede, Nephalem ırkının nasıl ortaya çıktığından, melekler ve şeytanların sonu gelmek bilmeyen savaşının türlü türlü entrikalarına kadar birçok olayın köklerine bakış atıyoruz. Hikâyeye basit ve sıradan bir çiftçi olarak başlayan Uldyssian'ın nasıl da o kimlikten sıyrılıp Sanctuary'nin kaderini sonsuza kadar etkileyecek ve değiştirecek olaylara imza attığını anlatan bu üç kitap (Birthright, Scales of the Serpent, The Veiled Prophet), Diablo III öncesi mükemmel bir ön hazırlık sunuyor aynı zamanda. Tek sorunu henüz Türkçe'ye çevrilmemiş olması (ve gözüken o ki muhtemelen çevrilmeyecek). Yine de, Diablo III çıktığında maksimum zevk almak istiyorsanız bu üçlemeyi ne yapıp edip bir şekilde okumanızı tavsiye ediyorum. **–Can**



# Stephen King - Zifiri Karanlık, Yıldızsız Gece

**ÇEKİÇ GİBİ DÖRT HİKÂYE**

Stephen King hiç şüphesiz gerilim ve korku edebiyatının en üretken ve en başarılı isimlerinden biri ve şahsen hastası olduğum bir yazar. Zifiri Karanlık, Yıldızsız Gece King'in sondan bir önceki kitabı (son kitabı olan 11/22/63 henüz dilimize çevrilmedi) ve içinde dört hikâye yer alıyor. King'in hikâye derlemelerini kendimi bildim bileli çok sevmişimdir, bu da kesinlikle hayal kırıklığına uğratmayan bir kitap olmuş.

İlk hikâye olan *1922* Wilfred James isimli kahramanımızın itirafnamesi diyebiliriz, karısını nasıl öldürdüğünü ve sonrasında gelişen olayları anlatıyor. İkinci hikâye *Koca Şoför*, Tess ismindeki kadın roman yazarının bir imza günü sonrasında yaşadığı korkunç olayları ve bunun üzerine yaptığı şeyleri konu alıyor. *Adil Uzatma*, basitçe özetlemek gerekirse insanların ne kadar bencil olabileceklerini nefis biçimde ortaya koyan bir dilek cini (veya şeytanı) hikâyesi. *İyi Bir Evlilik* ise kocasının korkunç sırrını öğrenen bir kadının yaşadıklarını son derece başarılı bir şekilde yansıtıyor. Kitaptaki hikâyeler King'in son söz kısmında da belirttiği gibi oldukça sert. Özellikle bazı tasvirler kimilerini rahatsız edebilir; ama bunlar hikâyelerin gerçekçiliğini acayip biçimde artırıyor ve karakterlerin ne yaşadıklarını, hangi hisler içinde olduklarını kafanızda rahatça canlandırabiliyorsunuz. King yine dört dörtlük bir kitapla karşımızda, türe ilgi duyuyorsanız kesinlikle kaçırmayın. **–Eser**



# Yui - How Crazy Your Love

**YUI AYNI YUI**

Yeni albümü *How Crazy Your Love* ile akustik J-rock seven kulakların pasını silmek için neredeyse her yıl olduğu gibi bu yıl da karşımızda Yui. Bu çıtı pıtı kızın müziğini seviyorsanız yeni albümü de zevkle dinleyeceksinizdir. *Get Back Home, You, It's My Life, Rain, Green A Live* benim en beğendiğim parçalar oldu. Ha yine de hiçbiri ilk albümlerdeki hit parçaların yerini tutamıyor, o ayrı. Benim biraz sinir olduğum *Hello* parçasını ise *Paradise Kiss*'in live-action uyarlamasını izlemiş olanlar hatırlayacaklardır. Yui'nin yaptığı müziği her şeye rağmen sevsem de artık hep aynı tür besteler yapmasa, biraz çeşitlilik katsa işin içine diye ummadan da edemiyorum. Biraz hard rock esintili, ya da ne bileyim belki blues esintili Yui parçaları kesinlikle harika olur bence. **–Ömer**




# Earth X

**BU DÜNYADA BİR GARİPLİK VAR AMA...**

Marvel sevenler el kaldırsın… Hepimiz neredeyse. Peki, Marvel'in karakterlerinin artık fazlasıyla suyunun çıktığını ve kendini tekrarladığını düşünenler el kaldırsın… Çoğumuz. Bu durumda size, sevgili çizgi roman severler, Marvel'in "X" serisini fena halde tavsiye edeceğim.

Serinin ilk kitabı Earth X'le bu sene tanıştım, biliyorum, biraz geç oldu. Ta 1999'da yazılmış olan Earth X, dünyadaki herkesin süper güçler kazandığı, haliyle bildiğimiz süper kahramanların öneminin çok azaldığı alternatif bir gelecekte geçiyor. Ama bayağı alternatif: Peter Parker göbekli, standart bir Amerika'lı olmuş, Mary Jane'den doğmuş kızı Venom'la evlenmiştir. Kaptan Amerika 100 yaşına yaklaşmış, iyice depresifleşmiş, eskinin hayallerine hala tutunmaktadır. Mr. Fantastic Dr. Doom'u öldürmüş, ama bir sebepten ötürü onun kılığına girmiştir. Iron Man, kendisini metalden bir kaleye hapsetmiş, Avenger'ların davranış biçimlerini yüklediği tam robot Iron Man ekibiyle bir şeyler yapmaktadır.
Uatu kör olmuştur.
Tüm bunların arasında, Los Angeles'lı bir çocuk, onu gören herkesi, süper gücü olsun olmasın, kontrol altına ala ala New York'a yürümektedir. Dünyanın sonunun gelmesine çok az kalmıştır.

Çizgi romancıdan şans eseri aldığım Earth X hem çizimleri, hem karakterleri, hem de hikayesiyle o kadar değişik ki, alışmam zaman aldı. Ama bu serinin tüm bölümlerini içeren kitap, kütüphanemin değerli bir parçası oldu. Şimdi serinin diğer bölümleri olan Universe X ve Paradise X kitaplarını bulmam gerek. Var mı onları bana hedaye edecek bir babayiğit?





**Önemli Not:** Ola ki Earth X'i merak edip hakkında bilgi edinmek isterseniz, sakın Wikipedia sayfasına bakmayın. Dangır dungur spoiler'la girmiş yazan hıyarağası! (evet, kızdım!) **–Sinan**

# 2011'in En İyi Albümleri

Konu müzik olduğunda iyiyle kötüyü, giderle gitmezi, gürültüyle coşkuyu, huzurla bayıklığı birbirinden ayırmak ve bir şarkıyı sonsuza kadar belli bir kategoriye hapsetmek mümkün değil. Müziğin ne hissettirdiği, neyi temsil ettiği kendisinden çok dinleyeniyle, dinleyenin o andaki ruh haliyle ilgili çünkü. "Yılın en iyi albümleri" listesini hazırlarken öncelikle bu gerçeği alıyoruz karşımıza, nafile bir iş olduğunu bilerek, sadece sevdiklerimizi sizinle paylaşmanın zevkine varmak için hazırlıyoruz listemizi. Biraz da kendimiz için tabii... Her yılımızın melodik bir özetini kayıt altına almış oluyoruz böylece, tekrar o yolda yürümek istersek kaybolmamak için küçük bir iz bırakmış oluyoruz geride, Hansel ve Gretel gibi. Sonrasını kuşların insafına bırakıyoruz, gelip bu kırıntıları yerlerse de canları sağ olsun, sadece müziği değil kuşları da seviyoruz biz çünkü. Bu bağlamda, karşınızda Serpil ve Tuğbek'in 2011'den seçtikleri...

Büyük büyük albümlerle dolu bir yıl değildi 2011 ama çarpıcıydı, şaşırtıcıydı. Bizi hafiften afallatan ilk şey, dört yıl aradan sonra yeni albümü *The King of Limbs*'le dönen Radiohead oldu. Öyle tantanalı bir geri dönüştü ki bu, şarkılardan çok onların etrafını saran kakofoniyle doldu kulaklarımız. *In Rainbows*'un büyük başarısından sonra meğer ne çok Radiohead fanı birikmiş, bu fanların büyük kısmı da bu alanda ihtisas sahibi olmuş. Uzman sayısı bu kadar çok olunca, "ben daha iyi biliyorum" temalı kocaman bir Sosyal Meydan Savaşı koptu. Neyse ki taraflar Thom Yorke'un "Apaçi" olduğu fikrinde uzlaştılar da ortalık yatıştı.

Halbuki aynı günlerde yine İngiltere'de çok daha görkemli bir geri dönüş yaşanıyordu. PJ Harvey ve albümü *Let England Shake*, sadece Britanya'yı değil, bizi de epey bir salladı. Ucu Gelibolu'ya kadar dayanan bir "savaş bize ne yapar" hikâyesi vardı albümde ve hem bütünlük açısından hem de tek tek şarkılarıyla, 2000'de yayınlanan *Stories from the City & Stories from the Sea*'den bu yana tanık olduğumuz en sağlam PJ Harvey işi olarak Winamp'imizi aylarca kontrolü altında tuttu. PJ'in aradaki iki albümü *Uh Huh Her* ve *White Chalk* pek de içimizi açmamıştı, o yüzden *Let England Shake*'in getirdiği sürprizleri olabildiğince çok tükettik. Arıza kadınlardan asla umudu kesmemek gerektiğini bir kez daha hatırladık.

2011'de çok fazla yeni grup ya da şarkıcı keşfedememişiz, sevdiğimiz şeylerin çoğu zaten iyi olmasını beklediklerimizden çıkmış ama bir tanecik de olsa istisnamız var. Manhattan'dan çıkıp gelen Cults, kendi ismini verdiği debut albümüyle "yaza damgasını vuran grup" unvanını aldı. Özellikle Gamescom maceramız sırasında yolun her kilometresinde bize yol arkadaşı olduğu için sevdik onu. Yürümek değil, süzülmek istediğimiz anlarda sahneyi ona bıraktık.

Neye benzeyeceğini en çok merak ettiğimiz albümse *Velociraptor!*'dı. Kasabian hiçbir zaman çok güvendiğimiz bir grup olmadı, her an saçmalamaya, ipin ucunu kaçırmaya meyilli bir halleri vardı, önceki albümlerinden öğrendiğimiz buydu en azından. Üstelik *Velociraptor!*'ın çıkışından aylar önce yayınlanan ilk single Switchblade Smiles öyle bir delirmiş dolurmuş (Türkçeye bir yeni sözcük daha) haldeydi ki coşarak dinlememize rağmen şüphelerimizi daha da büyütmekten başka bir işe yaramadı. Ta ki o şarkıların hepsini arka arkaya duyana kadar... İnanılması zor bir enerjiye ve apayrı tellerden çalmalarına rağmen her şarkıda sizi de peşinden sürükleyen bir güce sahipti *Velociraptor!*. Başına oturup dinleyerek hangi şarkısını daha çok sevdiğimizi falan saptamamızın imkânı yoktu. O yüzden onun kurallarıyla oynamayı kabul ettik, en güzel şarkısının da yaşadığımız en güzel ana denk geleni olmasına boyun eğdik.

Bir de ısınamadıklarımız vardı. Mesela The Weeknd'in *House of Baloons*'u, M83'nin *Hurry Up We're Dreaming*'i, Tune Yards'ın *Whokill*'i, Bon Iver'in her şeyi gibi *Bon Iver*'i ve James Blake'in aynı isimli albümü bir türlü hayatımızda bir şeylere dokunmayı başaramayanlar arasındaydı. İsimlerini burada anmamızın tek sebebiyse aynı müzik zevkini paylaştığımız bir sürü insanın "yanılıyorsunuz" demesi. Fakat yapacak bir şey yok, özellikle de James Blake'e duyduğumuz antipatiyi değiştirecek ne olabilir bu dünyada, bilmiyoruz.

2011, darmadağın duran müzik kitaplığımızı hafiften toparlayan bir yıl oldu. Önümüzdeki aylar boyunca çıkacak olanlar bu düzeni bozacak mı, yoksa usulca ait oldukları rafa yerleşip yıl sonunda hatırlanmayı mı bekleyecek, merak ediyoruz. Bir yıl kadar sonra, bu sayfada konuşalım bunu (hatırlatın da seneye Lana Del Rey'in "ideal kadın şarkıcı" hallerine birkaç laf edelim)... - **Serpil & Tuğbek**

## En iyi 10 albüm

1. **PJ Harvey** – *Let England Shake*
2. **Tom Waits** - *Bad As Me*
3. **Kasabian** - *Velociraptor!*
4. **The Dears** - *Degeneration Street*
5. **Cults** - *Cults*
6. **Florence and the Machine** - *Ceremonials*
7. **Lykke Li** - *I Follow Rivers*
8. **The Walkmen** - *Lisbon*
9. **Yuck** - *Yuck*
10. **Anna Calvi** - *Anna Calvi*

## En iyi 5 şarkı

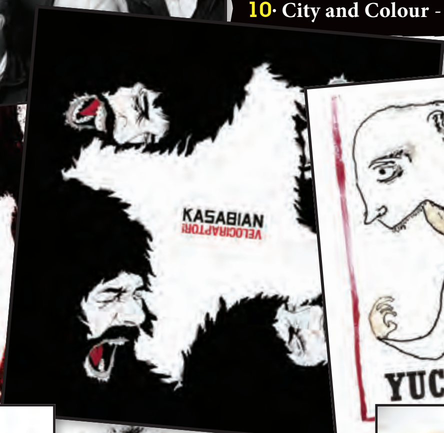
1. **The Cults** – *Abducted*
2. **The Dears** – *5 Chords*
3. **Radiohead** – *Morning Mr. Magpie*
4. **Kasabian** – *Acid Turkish Bath*
5. **The Rapture** - *How Deep is Your Love*

## Bunları da dinleyin

1. **Radiohead** – *The King of Limbs*
2. **My Morning Jacket** – *Circuit*
3. **Strokes** – *Angles*
4. **The Middle East** – *I Want That You Are Always Happy*
5. **Tune Yards** – *Who Kill*
6. **Arctic Monkeys** – *Suck It And See*
7. **Marianne Faithfull** - *Horses and High Heels*
8. **Zola Jesus** - *Conatus*
9. **Low** - *C'mon*
10. **City and Colour** - *Little Hell*



















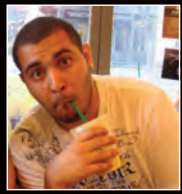






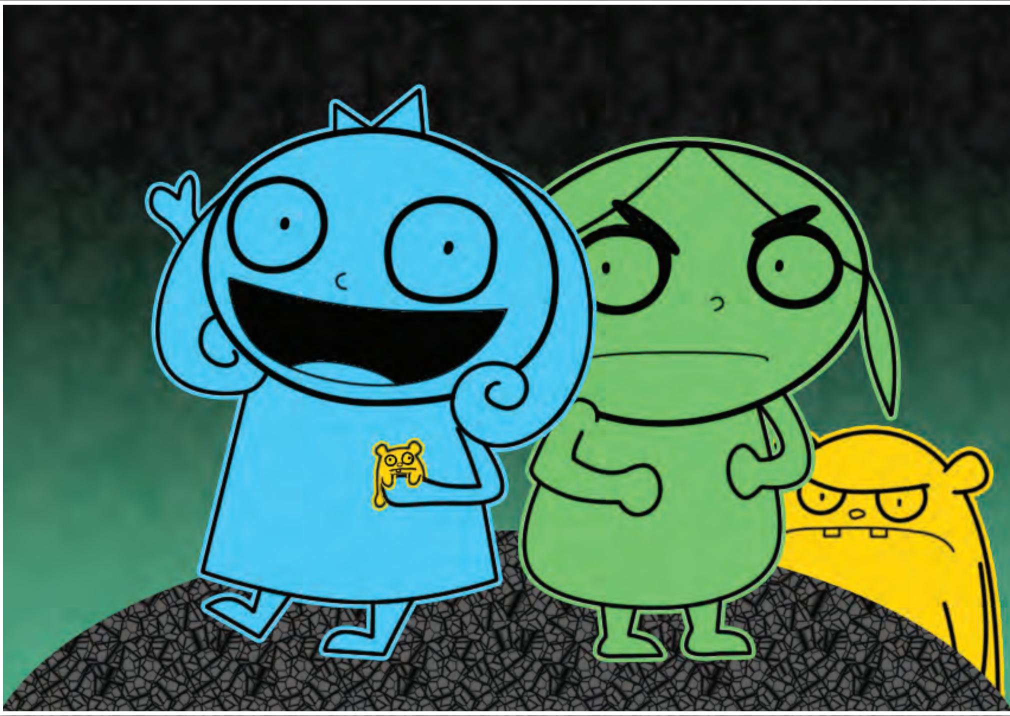

**TURGUT UÇ**

*"We don't stop playing because we grow old, we grow old because we stop playing."*



# Amy Winfrey – Making Fiends

Sevenin çok sevdiği, sevmeyenin de ölesiye nefret ettiği yapımları bilirsiniz. Amy Winfrey'nin çalışmaları da tam olarak bu kategoriye giriyor. Kariyerine South Park'ın ilk iki sezonunda görev alarak başlayan Winfrey, daha sonra bireysel çalışmalarına odaklanarak yoluna devam eden bir animatör, seslendirmeci, senaryo ve şarkı sözü yazarı. Muffin Films ve Big Bunny gibi kısmen daha ufak çalışmalarından sonra yarattığı Making Fiends ile beni kalbimden vurmayı başardı Winfrey. Aklınıza öyle çok şatafatlı şeyler gelmesin, 20 bölümlük 2 sezondan oluşan oldukça kısa web bölümlerine sahip bir animasyon serisinden bahsediyorum aslında. Tek amacı "Fiend" adı verilen yaratıklarla çevresindekilere eziyet etmek olan Vendetta ile bu yaratıkları bilinçsiz bir şekilde arkadaşa çeviren saf Charlotte'ın hikâyesini konu alıyor Making Fiends. 2003 ve 2004 senesinde yayınlanan bu animasyon daha sonra 2008 senesinde Nickelodeon tarafından satın alınarak televizyon serisi haline getirildi. İçinde absürdlüğü, saçmalığı, komediyi ama en önemlisi saflığı barındıran bu yapımı Amy Winfrey'nin kendi adını taşıyan sitesinden sizler de izleyebilirsiniz. Bu animasyon ile beni tanıştıran ve tanıştırırken "sakın kimseye bahsetme, kimseye bahsetme ki sadece biz bilelim" diyen arkadaşıma da çaktırmayın, aramızda kalsın.



# Walk Off The Earth

Daha önce adını bile duymadığınız hatta varlığından bihaber olduğunuz bir grubun veya kişinin, hiç beklemediğiniz bir anda karşınıza çıkan enfes bir parçayla sizi yerinize çaktığı o muazzam anı düşünün. Eminim hepiniz böyle bir an yaşadınız ve eminim hepiniz "ben bilmiyorsam kimse bilmiyordur, herkesle bunu paylaşmalıyım" diye düşündünüz. İşte Walk Off The Earth'ü ilk dinlediğimde tam olarak böyle hissettim. Onlarla ilk tanışmam Rihanna'nın Man Down isimli parçalarına yaptıkları cover ile oldu. Klipte yedi kişi yer alıyordu ve her biri ayrı bir enstrüman çalmaktaydı. Şarkıyı dinledikçe, cover nasıl yapılmalı dersi veren bu kişilere saygım daha da artıyordu ancak asıl şoku klipteki yedi kişinin aslında farklı şekillerde giyinmiş iki kişiden oluştuğunu fark ettiğimde yaşadım. Her enstrümana enfes bir hakimiyet sağlamaları, coverı orijinalinden daha başarılı kılan leziz ses tonları ve bunları ortak noktada buluşturmaları daha ilk dakikadan aklımı başımdan aldı. Bütün şarkıyı çocuksu bir heyecanla, sanki müziği yeniden keşfedercesine dinlemenizi sağlayan insanlardan bahsediyorum sizlere…

Arkalarında herhangi bir para kaynağı olmadan, sadece tutkulu sevenlerinin gücüne sığınarak yola çıkmış olan bu Kanadalı grubun temelini, çaldığı sayısız enstrüman (mikrodalga kapağı, oyuncak silah gibi eşyalar da dahil) ve oldukça spesifik ses tonu ile Gianni Luminati oluşturuyor. "Belki bugün değil, belki yarın da değil ama elbet bir gün Youtube'da en çok izlenen müzik videosunu gerçekleştireceğim" diyor Luminati gelecek planlarını anlatırken. Benim bu yazıyı yazma nedenim de tam olarak bu işte; o gün ne zaman gelir bilmiyorum ama bu insanlarla tanışmak için o günü beklemenizi istemedim. Eğer yeni tanışacaksanız veya henüz dinlemediyseniz "Somebody i used to know" coverına bir göz atın, neyden bahsettiğimi daha iyi anlayacaksınız.



## Gülmenin İngilizcesi

Uyandığınızda, işe veya okula gittiğinizde, televizyonu açtığınızda ve hatta sadece sokakta bir yürüyüşe çıktığınızda gerilmeniz için pek çok sebep sunuyor size hayat. Zaten gerilmek için bu kadar sebebiniz varken bu ay bir değişiklik yapın ve gülmek için kendinize zaman yaratın. Bunun için kendi yöntemleriniz de olabilir ama benim size tavsiyem sırasıyla Spaced, Black Books, Extras, The IT Crowd ve The Inbetweeners izlemeniz olacaktır. Bir tutam Pegg ve Frost eşliğinde Dylan Moran'ın alta işetesi aromasıyla harmanlanmış, Ricky Gervais'in nüktedan lezzetiyle tat kattığı, Roy, Moss ve Douglas ile kısık ateşte pişen bu leziz gençlik yemeğine hayır diyemeyeceksiniz.

# Uğur Uludağ

## ÜÇÜNCÜ TÜRDEN YAKIN SÖYLEŞİ –DAMLA PINAR GÖK

Biraz bıkmış, biraz yorulmuş, pek sallamayan, fazlaca sorgulayan ama çok eğlenceli biri Uğur Uludağ. 80'li yıllarda başladığı tiyatro kariyerine şimdi hem oyuncu, hem yazar, hem de yönetmen olarak devam ediyor. İlkini 2001 (Üçüncü Türden Yakın İlişkiler), ikincisini 2003 yılında (Üçüncü Türden Yakın İlişkiler 2) sergilediği oyunun yazım aşamasını, tıkanmalarını, zorluklarını ve hezeyanlarını anlattığı Üçüncü Türden Yakın İlişkiler Başlangıç'ı sahneliyor şimdilerde. Biz de oyunu izledikten sonra, dinlemek ve bir nebze de olsa ortak olmak istedik bu hikâyeye.

**Önce biraz kendinden bahseder misin? Neler yaptın bu güne kadar?**

Ben aslında oyuncu olmaya çalışıyordum. Sonra yanlışlıkla yazar ve yönetmen de olmak zorunda kaldım. Şimdi yazarlık ve yönetmenlik daha keyifli geliyor. Bu yüzden oyunculuğu biraz arka plana atmış durumdayım. İçine dalmadığım iş yok herhalde. Bir ara PC Gamer ve Nokta dergilerinde de yazı yazıyordum. Skala biraz geniş sizin anlayacağınız; yazar yönetmen, yapımcı, oyuncu, tiyatro patronu… Adım "ne iş olsa yapar"a çıktı, ben de o yolda ilerliyorum işte.

**Hangi oyunları sahneledin bugüne kadar?**

Hatırlayabildiğim kadarıyla, Tükürür Kaçarım adlı oyunla başladık. Onu En Alt Kattan Geliyorum, Bizi Bağlamaz, Olayımız Farklı takip etti. Sonra Biz Evrimi Çok Sevmiştik, Godot'yu İzlerken, Üçüncü Türden Yakın İlişkiler, Üçüncü Türden Yakın İlişkiler 2, Tanrım Beni Baştan Yarat, 27 Numara, Kaygan Zemin ve şimdi de Üçüncü Türden Yakın İlişkiler Başlangıç ve Sen Olmasaydın diyerek geldik 2012'ye. Merak edenler bunları ve çok daha fazlasını www.uguruludag.com adresinde de bulabilirler.

**Üçüncü Türden Yakın İlişkilerin devam oyununu da yaptın. Bu sık karşılaşılan bir durum değil sanırım?**

Sık değil, hiç karşılaşılmıyor. Teknik olarak kolay bir şey değil. Hele ki Türkiye'deki tiyatrolar açısından söylemek gerekirse, devam oyunu yapmak çok manalı değil. Tema bazlı devam oyunlarının dünyada örnekleri mevcut, önceki temayı devam ettiren oyunlar var. Ama *Bilmemne 2* diye sequel, ya da *Bilmemne Başlangıç* diye prequel yok. Çünkü teknik olarak tiyatroda biraz saçmalığa giriyor bu. Bu saçmalığı da yapsam yapsam ben yaparım zaten diyerek yaptım.

**Peki Üçüncü Türden Yakın İlişkiler'in devam oyununun olması planlı mıydı?**

Hayır planlı değildi. İlk olarak Üçüncü Türden Yakın İlişkiler'i yaptık. Ertesi sene, hani bir ölçüde seyircimizi eleyelim, kemik bir seyirci kitlesi oluşturalım diye Üçüncü Türden Yakın İlişkiler 2'yi yaptık. Üçüncü Türden Yakın İlişkiler, seyirci bazında tiyatromuzda özel bir yere sahip. Bizim de biraz ikinci ligden birinci lige çıkış oyunumuzdu. Bu yüzden de bizim için önemli bir yere sahip. Sonrasında aynı şeyi tekrar yapmayı çok doğru bulmadık ve o zaman da *hadi işin başına dönelim* dedik. Üçüncü Türden Yakın İlişkiler Başlangıç diyerek birinci oyunun öncesini, yani "o oyun nasıl yazıldı"yı anlatan bir hikâye hazırladık. Biraz da otobiyografik hikâye, bu da aslında teknik olarak bir ilk.

**Dışarıdan baktığında, o oyunun yazılma aşamasının tekrar sahnelenmesi ilk bakışta biraz sıkıcı gibi görünüyor ama tam tersine, oyunu izlerken çok eğlendim ben. "Nasıl yazıldı"nın ötesinde şeyler de anlatılıyor.**

Aynı fikirdeyim. "Biz bu oyunu nasıl yazdık" duygusunu çok sevmiyorum. Dediğin doğru aslında, sadece oyunun nasıl yazıldığını anlatmıyor. Altını çizerek söylemek istiyorum, konu oyun nasıl yazıldı değil. Şöyle kodlarsak daha iyi: Yazarın beynindeki loblar, ne yapıp edip o oyunu yazdırmaya çalışıyor. Bir de, biraz da yaş ilerledikçe daha fazla kendine dönmeye başlıyorsun. Kalkıp da prodüksiyon tiyatrosu yapmıyorsan yani ben komikçilik yapayım, seyirci gelsin para kazanayım diye düşünmeyip bir sanat eseri yaratma derdin varsa, ki bende öyle, yaş 40'a gelince kendine dönmeye başlıyorsun. İlk 40 sene dünya ile savaşıyorsun, sanıyorum sonraki 40 sene kendinle savaşacaksın. İşte o kendinle savaşın "savaş ilanı" diye anlatabiliriz oyunu.

**Çok sadık bir seyirci kitleniz var. Oyun da çok interaktif…**

Bunu benden önce yapan çok insan oldu ama interaktif bokunu Türkiye'ye bulaştıran benim; en azından modern çağımızda. Üçüncü Türden Yakın İlişkiler'de interaktif bir sahne koyduk. Bizden sonra moda oldu bu. Şu an tiyatrolarda zırtlı ilişkiler, zortlu ilişkiler adında bir sürü oyun var. Oysa ki benim derdim ilişki anlatmaktan öte Steven Spielberg'in filmine, Üçüncü Türden Yakınlaşmalar'a bir gönderme aslında. Göndermeden ziyade etkilenme.

**Ekip olarak da birbirinize çok yakınsınız değil mi?**

Evet yakınız, 10 senedir bir aradayız. Bu tiyatroda önemli ve zor bir şey aslında. Ama bizde "bir arada çok eğleniyoruz, seyircimizi eğlendiriyoruz" tribi yok. Ondan ziyade biz birbirimizi öldürmek istiyoruz tribi var. Tiyatro dediğimiz şey çok dışarıdan eğlenceli gözüküyor. Biz o eğlenceyi mükemmel hale getirip sunmak için uğraşırken aramızdan birinin enerjisi düşükse oyun sırasında arkada büyük kavga çıkıyor, kimsenin bundan haberi yok. Derdimiz de oyun güzel olsun tabii.

**Oyun için bilim kurgu tanımı yapıldı. Sen bilim kurgu ile ilgilenir misin?**

Çok severim. Açıkçası sevmeye Üçüncü Türden Yakın İlişkiler'i yazdıktan sonra başladım.Ondan önce "efekler güzel ama öeeh" tribindeydim. Arkadaşlar arasında bilim kurguya meraklı olan kişi rahmetli Gökhan Semiz'di. Sonra Üçüncü Türden Yakın İlişkiler'i yazdığım dönem, yazdığım şeylerle ilgili araştırmalar yaparken fark ettim ki lan çok başka bir şey var burada. Olay sadece ışın kılıcı olan tipler değil. O günden beri en sevdiğim kitaplar TÜBİTAK'ın kitapları. Manyak gibi onları okuyorum.

**Bilgisayar oyunları ile aran nasıl?**

World of Warcraft manyağıyım, 7 senedir oynuyorum. Fakat bu sürede aralıksız oynamadım, ara verdiğim zamanlar da oldu. WoW'la ilişkimi şöyle kodluyorum; eğer deli gibi WoW oynuyorsam, beynim bir şey yazmaya hazırlanıyor demektir. O ilk harfi yazana kadar işi gücü bırakıp WoW oynuyorum.

**Çok tartışılan bir şey var ve bu söylediğinle bağlantılı olarak sana da sormak istiyorum. Sence o zaman oyunlar gerçek hayattan bir kaçış mı?**

%100 kaçış. Gel gör ki burada başarısızlık kaçanlarda değil hayatın kendisinde. Hayat adam gibi bir şeyler sunsun biz de kaçmayalım. Bunu hastalık boyutuna getirmek, çok da kötü bir şey değil. Herif gidip seri katil olacağına WoW'a hasta olsun. Tabii ki sosyologlar bunun tersini söyleyeceklerdir. Ama bunlar çok spesifik detaylar. Alt tarafı bir oyun. Bu oyunu keyifli hale getirmek önemli. Bir de tuhaf tuhaf şeyler de oluyor. Bir arkadaşımı alıştırdım mesela oynamaya. Çok fazla altın biriktirememiş. Ben de ihtiyacın olursa gir benim hesabımdan al dedim. Sonrasında hesabıma girdiğimde gördüm ki karakter donla duruyor. Arkadaşımız gerçek hayatta böyle bir şey yapsa onu vururuz herhalde, ama oyunda yapınca olmuyor. Sonuçta bu bir oyun, oyun da böyle oynanır. Bu futbolda neden sert girdin demek gibi bir şey. Futbol sert oynanır. Bu oyun da böyle oynanıyor. Ama bokunu çıkarmamak lazım.



### Uğur Uludağ'a Katılmak İster Misiniz?

Uğur'un World of Warcraft ile ilgili çok eğlenceli bir machinima fikri var. Bunu gerçekleştirmek için işin bir kısmı da size ve WoW karakterinize düşüyor. Eğer WoW oynuyorsanız (tercihen Auchindoun server'ında) ve bu ilginç projenin bir parçası olmak istiyorsanız damla@oyungezer.com.tr adresine "Uğur Uludağ – WoW" başlıklı bir e-mail gönderirseniz leziz olur.



# Mawaru Penguindrum

**NELER OLDUĞU AÇIKLANANA KADAR EN İYİSİ PENGUENLERE TAKILMAKSA, GİDİŞAT FENADIR** -İPEK CEVAHİR

*"Kader kelimesini çok seviyorum"*
*"Kader kelimesinden nefret ediyorum"*

Her şeyin sabit bir şekilde belirlenmiş olduğu, sizin sadece oynamanız gereken rolü üstlendiğiniz fikri mi, yoksa kaderin son derece büyülü bir şey olduğu ve hiçbir şeyin tesadüf olmadığı fikri mi hayatınıza yön verir? Bu dev oyunun bir parçası olarak oynamak için önünüze çıkacak sürprizleri beklerken, bir şeyleri değiştirebilme umudu bulsaydınız onu kullanmaz mıydınız?

Geçtiğimiz temmuz ayında hayatımıza giren Mawaru Penguindrum, Revolutionary Girl Utena'nın egzantrik yönetmeni Kunihiko Ikuhara tarafından yaratılan ve bizi aylar süren tartışmalara itebilmiş nadir serilerden. Uzun zamandır (özellikle konu ilerledikçe) her bölümün ardından oturup saatler boyu tartışmaları takip etmek, spekülasyonlara katılmak, birisinin çıkıp arada atılan bir göndermeyi keşfetmesi sonucu her şeyin farklı bir boyut kazanmasıyla "animelerin LOST'u" mertebesine ulaşan Mawaru Penguindrum çok garip ve kesinlikle detaycıların bayılacağı bir yapım.

### "SURVIVAL STRATEGY"

"Hayatta kalma taktiği?" Bazı cümleleri Türkçe'ye çevirince aynı etkiyi yaratmıyor ama bu cümlenin anlamına geçmeden önce buzdağının görünen kısmı bile olmayan konuya geçeyim. Takakura ailesinin geriye kalan üyeleri ikiz kardeşler Kanba ve Shouma, kızkardeşleri Himari ile birlikte renkli ve olabildiğince huzurlu bir şekilde yaşamaktadırlar. Çocukluğundan beri hasta olan ve her an kaybetmeye hazır olmaları gerektiğini öğrendikleri Himari'yle kalan zamanlarının tadını çıkartmaya çalışan kardeşler, onu mutlu edebilmek için akvaryuma götürmeye karar verir. Akvaryumdaki hediyelik eşya dükkânından garip bir penguen şapkası alan Himari, güne devam etme hevesindeyken aniden fenalaşır ve hastanede hayatını kaybeder. Olayın acısını henüz sindiremeyen kardeşlerse hemen ardından ikinci şoku yaşar: Penguen şapkası, Himari'yi yeniden hayata döndürmesi ve Himari'nin uzatılan hayatı karşılığında kendilerinden "Penguindrum'ı bulup getirmelerini" ister. Bu esnada kardeşlere, nereden geldiğini bilmedikleri 3 penguen gönderilir. Ne olduğunu bile bilmedikleri Penguindrum'ı *Onigome Ringo* adlı bir kızda bulacaklarını öğrenen Kanba ve Shouma için her şey kısa sürede içinden çıkılmaz ilişkilere, gizemli bağlantılara, türlü tehlikelere ve hikâyedeki kimsenin yakalarından söküp atamadıkları geçmişlerine kadar uzar. Ya kader kendilerine büyük bir oyun oynamakta ya da onları bir şeyler için cezalandırmaktadır.



### DAHA BAŞLAMADIK BİLE

Garipten daha garibe uzayan ve konusu derinleştikçe ciddileşen Mawaru Penguindrum'da değinilen temalar, şovun genel renkli ve eğlenceli görünen havasından aslında oldukça uzak, ancak bu durum seyir keyfini ilginç bir şekilde artırıyor. Konu ne kadar garip gelse ve arada ne kadar komedi öğeleri geçse de aslında perde arkası Ikuhara klasikleriyle dolu. Mümkün olduğunca spoiler vermeden anlatmaya çalışayım; örneğin seride trenler ve tren yolları mekân olarak hatırı sayılır miktarda kullanılıyor. Trenlerde sürekli dönen günlük videolarda çok kısa "sloganlar" yer alıyor. O anda karakterlerin konuşmasına odaklanıp sloganları atlayabilirsiniz ama aslında hepsi, konuyla alakalı sözler içeriyor. Ayrıca karşımıza çıkıp duran "95" rakamına ilişkin bahsedilen olay, gerçekten de tarihte yaşanmış büyük ve acı bir olay. Aynı şekilde gene seride geçen "Super Frog Saves Tokyo"; Haruki Murakami'nin etkileyici bir kısa hikâyesi. Bunlar seri boyunca göreceğiniz ama dikkatinizden kaçabileceklerin çok kısa bir bölümü ve hepsini yakalamak doğal olarak mümkün olmayabilir. Hatta içinde metaforlar ve göndermeler geçen ve sizi bir süre sonra her sahneden şüphelendirmeye başlayan bölümleri fark ettiğinizde, anlamların detaylarıyla irdelendiği bazı bloglara göz atmanızı mutlaka tavsiye ederim (tabii ki bölümleri izledikten sonra).

Tasarımları ayrı hayran olunası Lily Hoshino tarafından yapılan Mawaru Penguindrum'da gülerken bir anda sizi üzen, aynı anda kafanızı karıştırmayı başaran ve sürrelizmi elden bırakmayan çok ilginç bir seyir bekliyor. Ayrıca Ikuhara'ya doyamayanlar ve eski tip animelerden zevk alanlar, Penguindrum'dan sonra Utena'ya da bir şans vermeli.






**KÜNYE**
**Stüdyo:** *Brains Base*
**Yönetmen:** *Kunihiko Ikuhara*
**Senaryo:** *Kunihiko Ikuhara, Takayo Ikami*
**Orijinal Karakter Tasarımları:** *Lily Hoshino*
**Müzik:** *Yukari Hashimoto*



# Code Geass Gelişmeleri

Code Geass cephesinden yenilikler duymayalı uzun zaman olmuştu (en azından, günümüzde çok da eski olmayan şeylerin ne kadar çabuk unutulabildiğini düşünürsek, uzun bir zaman diyebiliriz). Yapımcılar da böyle düşünmüş olacak ki, birçok farklı haberle severlerini dört bir yandan esir aldılar.

Uzun zaman önce Sunrise'ın, resmi bir görselini yayınladığı Code Geass: Boukoku no Akito (Akito the Exiled) yapımının anime olacağı belliydi ama detayları bilinmiyordu. Geçtiğimiz ay, Akito projesinin 2012 yaz aylarının başında yayınlanacak olan bir film olacağı kesinlik kazandı. Miyu Irino'nun Akito'yu, Maaya Sakamoto'nun da Reira adlı karakterleri seslendirecekleri kesinleşirken; filmin bir de fragmanı gösterime girdi. 2012'de filme boğulacağımız bir yana, orijinal Code Geass: Lelouch of the Rebellion serisinin de filmi için düğmeye basıldığı ayrı bir haberle duyuruldu. Bir yandan da yapım aşamasında olan sahne gösterisi ("stage play") CG: LotR Riot's Eve için ana karakterler kostümlü halleriyle ilk kez kamera karşısına geçti ve oyunun 7-16 Nisan tarihleri arasında Tokyo's Katsushika Symphony Hills'deki Mozart Hall'de gösterileceği açıklandı. Üstelik bu kadar da değil; serinin resmi sitesi, bu yıl içinde Code Geass: Nunnally in Wonderland adlı yeni bir OVA'nın piyasaya çıkacağını duyurdu. Yayınlanan kısa fragmanından eğlenceli bir bölüm olacağı görülen Nunnally in Wonderland, belki bir Knightmare of Nunnally duyurusu kadar büyük değil, ama gene de tüm ekibi bir arada görmek için filmden önce iyi bir bahane olacağı kesin.

# Kenshin'i Güncellemeye Çalışmak

Nobuhiro Watsuki'nin ünlü serisi Rurouni Kenshin'in, yıldönümü sebebiyle son zamanlarda adını yeniden çok duyar olduk. Son çıkan haberse muhtemelen gerçekleşene kadar ne olduğunu tam kestiremeyelim diye özenilerek hazırlanarak ele alınmış. Seri, Jump Square dergisinin mayıs sayısındaki haberine göre "kısa bir süreliğine" yeniden dönüyor ve bu dönüş "reboot" olarak duyuruluyor… Kısa bir süreliğine döndüğüne göre tüm seri yeniden ele alınamaz; reboot dendiğine göreyse yeniden yayın "kısa süreliğine" pek olamaz. Bunun minik bir ekstra dahi olsa en azından "yeni" bir şeyler olmasını umarak heyecanla gelişmeleri bekliyoruz.



# Steins; Gate'e Ekstra Bölüm

Son yıllarda satışları artırmak için önde gelen ekstralardan biri olan "yayınlanmamış bölüm" sürprizleri, Steins;Gate'te de yer alacak. Serinin dokuzuncu ve son Blu-ray/DVD sürümlerinde yer alacak "Rampant Poriomania" adlı ekstra, fragmanından görüldüğü kadarıyla hayranlara eğlenceli bir veda bölümü olacak ve 22 Şubat'ta Japonya'da piyasaya çıkacak. Ayrıca televizyon serisi, bir Steins;Gate filmi duyurusuyla sona ermişti. Filmin serinin yeniden derlemesi mi yoksa yeni bir konu mu olacağı hâlâ belli değil.





# Eureka Seven: Ao

Geçtiğimiz haftalarda BONES tarafından, Eureka Seven hayranlarına özel yılbaşı hediyesi gibi haberler sıralandı. Önce yapılan bir açıklamayla, Eureka Seven'dan sonra geçen bir hikâye olarak Eureka Seven: AO'nun (Astral Ocean) mangasının Shounen Ace'in Şubat sayısında yayınlanmaya başlayacağı duyuruldu. BONES'un orijinal hikâyesinden devam edecek mangayı, Yuuichi Katou kaleme alacaktı ve buraya kadar her şey güzel haberler sınırlarındaydı. Daha önce spin-off bir mangaya daha uyarlanan Eureka Seven'ı yeniden, üstelik devam hikâyesiyle görmek elbette heyecan vericiydi ama bunu gölgede bırakan haber, aynı günün ilerleyen saatlerinde ikinci bir duyurunun daha yapılmasıyla görüldü. AO; Nisan 2012'de televizyon serisine uyarlanacaktı. Yeni seriyi de ele alacak olan BONES stüdyosundan gelen bilgilere göre şu anda ilk serinin üzerinde çalışan animasyon kadrosunun tüm kilit isimleri, AO için yeniden bir araya geliyor.

# N.E.M.



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

## WELCOME TO THE JUNGLE BABY!

Yeah, öncelikle howdy ho çekiyorum, sonra da welcome to the jungle diyorum ey hafızlar. Uzun ara vermiştim hatırlarsanız, geçen ay geri dönüş yapmıştım. Gaza gelip çok uzun yazmışım, sevgili Serpil bana yazıklarımın bir kısmını geri yolladı geçen ay. Eheuheue. Kendimi kusmuş gibi hissettim bir an. Bazen de Amerika'dan Türkiye'ye gelirken bavul ağırlık limitini aşıyor, üste koyduğum şeyleri çıkartıp beni havaalanına getiren vatandaşa geri veriyorum falan. O hesap oldu resmen. Neyse, o yayınlanmayan kısımları koyup devam edecektim de konu dağılmasın dedim, başka konuya sapmaya karar verdim. Bu ay sizlere geçtiğimiz aylarda gittiğim ve çok hoş zaman geçirdiğim Guns N Roses konserinden bahsetmek istiyorum. Ne de olsa ailenizin headbanger'ı olduğumdan ötürü bu tür konserler bulduğumda hiç kaçırmıyorum, hazreti Axl abimiz şehrimize geliyormuş diye duyum almıştım ve dolayısıyla bu konseri de kaçırmadım.

Aslında ilk önce konsere gidecek adam bulamadığımdan dolayı bilet de almamıştım da sonrasında bir arkadaşım olaya ilgi gösterdi ve onunla gittim. Hem de biletler de bedavaya gelmiş oldu. Ehuehueh. İlk defa biletleri kendim almadığım bir rock konserine gittim, dolayısıyla biletler de sahne önünden olmadı. İlk defa uzaktan izlemek durumunda kaldım ama bu da benim için değişik bir deneyim oldu, yakından izlerken sahne şovlarının çoğunu kaçırıyormuşuz, uzaktan bakınca en azından "big picture" olayına dalmış oldum. Ama yine de sahne önü bileti tek geçerim. En önde konser izlemek gibisi yok.

### Konser Hazırlığı

Kış vakti konsere gitmek aslında pek de hoş olmuyor ya. 2008'de Metallica konserine gitmiştim, Aralık mıydı neydi, etrafı yine kar basmıştı. Tabii içeri paltoyla falan gidecek halimiz yok, arabayı uzağa park edip üstümü başımı çıkarıp koşarak konser salonuna gitmiştim. Giderken pek zor olmamıştı da konser çıkışında terli başlı bir şekilde o gecenin ayaz soğuğunda arabaya koşmak bayağı bir nahoş olmuştu. Bu konserde de benzeri bir olay yaşadık arkadaşımla. Kız bir de leggings giymiş, tümden kıçı dondu. Neyse ki ben leggings falan giymiyorum, kot pantolondan şaşmam hoca. Anlamam öyle leggings falan, ama artı parantez, kızlarda leggings olayına da bayılıyorum. Çok seksi bir olay. Neyse, konsere gitmeden evvel bir dükkandan iki tane gül aldım. İlla ki orada bir ekstralık yapmak istediğimden... Resimden görebileceğiniz üzere konser sırasında millete esas "Guns N Roses"ı göstermiş olduk güllerimiz ve de benim muhteşem "gunlarım" sayesinde. Eheuhuehe. Aslında bir kilisenin falan önüne gidip oradan iki üç tane rahibe ayarlayacaktım, ellerine de gülleri verip onlarla "aha buyrun size Nuns N Roses" diye bir resim çektirmek de istedim de gece vakti kilise veya benzeri bir mekan bulamadık.

### Ön Grup Olayı

Her konserde bir "ön grup" olayı var bildiğiniz üzere. Bazen bu ön grupları biliyorum ve zevkle dinliyorum, dolayısıyla iki konsere birden gitmiş gibi oluyorum. Bazense hiç bilmediğim saçma sapan gruplarla karşılaşıp tam bir saat boyunca "ulan ne zaman bitecek bu" ıstırabı çekiyorum. Üçüncü ve son ihtimal ise, ön grubu bilmeyip, orada ilk defa dinleyip, şarkılarını beğenmem ve güzel vakit geçirmem. İşte bu sefer ne kadar güzeldir ki bu olay gerçekleşti. Beğenerek dinledik.

### Erken Gel Aksıl Abi

Konsere gitmeden önce "ulan bu Axl hep geç gelir konserlere" duyumları almıştım. İş yerindeki bir arkadaşım zamanında bir Guns N Roses konserine gitmiş, 10'da başlayacak konser gece 2'de başlamış, sabah 6'da bitmiş. Axl efendi futbol maçı izlemiş, konsere gecikmiş falan... Konser salı günü olduğu için, ertesi gün de iş olduğu için bu konu da beni hafiften tedirgin etmekteydi. Şimdi bu herif yine 2'de gelir ve sabah 6'ya kadar konser verirse konserden çıkıp doğruca işe gideriz diye düşünmeye başladık. Neyse ki adam tam zamanında geldi ve konser başladı...

### O Göbek Ne Hacı?

Ne yazık ki Axl Rose'u yakından görme imkanım olmadı, dediğim gibi biletleri ben almadım, uzakta oturduk... Ama o kadar uzaktan bile o göbek gözüme çarpmadı değil. Zaten devamlı yelek benzeri şeyler giyip göbeğin üzerini düğmeliyor. Neyse, herkesin göbeği kendine tabii ki ama adam performansından hiçbir şey kaybetmemiş. Ses mükemmel, sağa sola koşturmaca mükemmel. Iron Maiden'ın efsanevi Bruce'u da dahil olmak üzere kimse James Hetfield'ın performansını yakalayamıyor ama maalesef. James baba sahnede o iki ayağı üzerinde dikildiği zaman orada resmen tanrı oluyor. Bunu ben başka kimsede görmedim. Evet Het babanın fanboyuyum 12 yaşımdan beri ama doğruya doğru, adamın sahnesi mükemmel ve milletle iletişimi eşsiz. James neredeyse her şarkı arasında biz metalseverlerle konuşuyor, "Do you want heaviiieeaahhh" falan deyip gazlandırıyor bizleri bir güzel. Axl'da böyle bir şey görmedim. 3-4 tane şarkıyı aralıksız söylüyorlar, sonra "hoşgeldiniz milleeeet" falan deyip 3-4 parça daha patlatıyorlar. Ama Axl baba da güzel bir piyano resitali patlattı November Rain'le, onu da es geçmemek lazım. Adam sonuç olarak karizma arkadaşlar (evet, ben Captain Obvious, ehuehue)... Tanışmayı çok isterdim kendisiyle, umarım bir dahaki sefere bir şekilde bunu da gerçekleştiririm...



### Favori Parçalar Burada...

Welcome To The Jungle, hayatımda dinlediğim en unutulmaz konser parçalarından biri oldu arkadaşlar. O "şanananananananaaaa" kısmında resmen kendinden geçiyor insan. Bunun dışında Nightrain, Paradise City, Don't Cry, tabii ki Knockin' on Heaven's Door ve Sweet Child Of Mine beni benden aldı. En çok Don't Cry'ı dinlemek istiyordum, çok muhteşem bir versiyonunu dinlemiş oldum... Knockin' On Heaven's Door'un da bende çok önemli bir yeri vardır aslında. Askerde o zorlukta kurduğumuz grubumuz "Grup Postal" ile 19 Mayıs'ta verdiğimiz konserde çaldığımız parçalardan biriydi Knockin' on Heavens Door. Grup Postal'dan da başka bir NEM'de bahsetmek isterim aslında...

### Slash'sız Guns N Roses Olur mu, Olur... Ron Thal'a Gel Hoca...

Bence bir grubun demirbaşı hiçbir zaman lead gitarist olmamıştır arkadaşlar. Hiç bir zaman da olacağını zannetmiyorum. Slash'a sonsuz saygımız var. O kıvır kıvır saçlarından öperiz Slash'ın ancak Guns N Roses'ın gitaristleri de (şu anda Slash fanboylarının saldırısına uğrayabilirim) bence Slash kadar yetenekliler. Özellikle Ron Thal dehşet bir herif... Adama hayran kaldım, resmen gitarıyla sevişiyor sahnede. Muhteşem bir performans sergiledi. Tabii ki diğerleri de kötü değildi DJ Ashba falan biraz Slash'vari bir tip, giyinişi, gitar çalma stili falan ama o da çok testicellı sololara imza atıyor. Sonuç olarak Slash olsa tabii ki daha büyük bir efsane olurdu bu konser, ama Slash olmadan da her şey mükemmeldi. Her gitaristin kendi solo bölümleri var, ünlü parçaları kendilerince yorumluyorlar. İşte James Bond yorumlaması falan yaptılar ama ben en çok Ron Thal'ın "Pembe Panter" yorumuna bayıldım. YouTube'a girip izlemenizi tavsiye ederim. Süper bir şey... Defalarca dinleyebilirim. Tek kelimeyle harikulade bir performans... Adamın ayrıca bir "Don't Cry" giriş olayı var, onu da







mutlaka izlemelisiniz bir şekilde. Tek gitarla sanki iki gitar birden çalarcasına Don't Cry şovu yapıyor abimiz... Adamdan çok etkilendim lan...

**Konser Yorumu**

Sonuç olarak ben bu konserden bu kadar etkilenmeyi beklemiyordum arkadaşlar. Ama konser bittiğinde özellikle son parçadaki gösteri yani uzatılmış versiyon Paradise City gösterisinde tüylerim resmen diken diken oldu. Metallica konserlerindekilerden bile iyi bir ışık gösterisi vardı. En son gittiğim Metallica konserindeki lazer gösterisi bambaşkaydı tabii ama bu konserdeki gösteriler de sanırım hayatımın sonuna kadar aklımdan çıkmayacak. Merak edenler için Facebook sayfama videosunu yükledim, oradan bir göz atabilirsiniz. Ama sonuç olarak şunu diyebilirim ki, gerek parçalar, gerek Axl, gerek gitaristler, gerek konserin uzunluğu, gerekse görsel şovlar açısından muhteşem bir konser oldu. 100 üzerinden rahatlıkla 90 verebilirim... Helal olsun...

**Battaniyeli Abla**

Arkadaşlar şimdiye klasik müzikten Metallica'ya kadar onlarca konsere gittim. Rock müzik konserlerine gittim, tiyatroya gittim, ne bileyim Kıraç, Haluk Levent konserlerine falan bile gittim. Hatta ve hatta bir kere operaya gittim lan. Müzikale falan. Her gittiğimde millet konsere uygun şekilde giyiniyordu, işte hava soğuksa kazak falan, yaz vaktiyse tişört, hatta tişörtler çıkarılıyordu falan... Ama bunca konserin içinde hayatımda konsere "battaniye" ile geleni ilk defa Guns 'N' Roses konserinde gördüm abi. Dediğim gibi bu sefer biletleri ben almadığım için sahne önü değil, numaralı koltuklu bölgedeydi biletimiz. Orada konserin başlamasına henüz iki saat varken hemen solumda suratsız bir abla gördüm. Eğer abla Türk olsaydı adı ya Sühendan ya da Nurdan olurdu (belki bir ihtimal Ayla da olabilir), öyle bir görüntüsü vardı. Neyse, abi kadında mahkeme duvarı gibi bir surat, sanırsınız mesaisi zorla konsere gitmek ve kadın bu akşam da mesaiye kalmış. Acayip sorunlu, hayata küsmüş, birine çatacakmış gibi yerinde oturuyordu. Yanında da kocası vardı. Hafif kırlaşmış saçları ve balonsu göbeği ile gülümsüyor, ayağa falan kalkıp etrafı gözlemliyor, kalabalığı görüp gaza geliyordu. Ama adamın ayağa kalkması ile kadının herifin kolunu çekip adamı geri oturtması bir oluyordu. Anlam veremedim, pek de umursamadım gerçi. Ama bir taraftan arakadaşımla konuşuyordum, bir taraftan da arada sırada bu garip kadını izliyordum. Bırak adamı, ayağa kalksın, sevincini yaşasın, sahneye baksın kardeşim. Ne diye çekip oturtuyorsun? Neyse, adamı ayakta tutmadı, zaman geçti konser başladı falan. Herifler orada ışıkları sağa sola oynatıyorlar, lazer gösterileri falan yapıyorlar, bu adamcağız ayağa kalkıp heyecanlandığında da kadın kolundan çekip geri oturtmaya devam etti konser boyunca. Ama büyük bomba konserin ortasında geldi... Hazır olun... Kadın battaniye getirmiş lan konsere!!! Konserin ikinci yarısında uyudu, üzerinde battaniyesiyle... Ya o gece çok eğlendiğimizden dolayı eve geldiğimizde bu konu hakkında pek düşünemedim ben, ertesi güne bıraktım. Ertesi gün kalktım, düşünmeye başladım "bir insan rock konserine neden battaniye getirir" diye... Niye getirir abi??? Düşündüm düşündüm bulamadım. Hâlâ düşünüyorum hâlâ bulamıyorum. Yani kapalı bir arenada olan bir konsere, bir insan o gürültünün içine, neden battaniye getirir, neden uyur??? Hayatımda böyle bir şey görmedim ya. Anlayan varsa bir zahmet bana da anlatsın. Yok böyle bir şey. Neyse, kadın uyudu, ben de aslında sevindim, adam rahata kavuştu ya konserin ikinci yarısında. Vallahi billahi böyle bir karım olsun 3 günden fazla dayanmam, boşarım... Bir rock konserine neden battaniye getiriyorsun teyze ya... Pikniğe mi geliyorsun? İki ağaç arasına battaniye gerip salıncak mı yapacaksın, ne yapacaksın? Kendi gözlerimle görmedim ama belki yastık bile getirmiştir lan. Battaniye getiren kadın yastığını da getirir. Ayrıca o gürültüde, o tantanada nasıl uyudun? Hani bazı bebekler olur ya, aileler yanda okey mokey oynarlar bağıra bağıra, orada biri çifte dönerken langırt diye biri el açar, haşırt diye de ıstayakı devirir bir sürü ses çıkar, kahkaha tufanı falan, ama bebek uyumaya devam eder, bu kadın da o bebeklerden feyz almış herhalde diyeceğim ama o gürültüde uyunmaz abi. Kış uykusundaki ayı bile uyanır o gürültüde. Neyse... Allah kocasına sabır versin ne diyeyim.

**Biracı Teyzeler**

Her konserde mutlaka sağımda solumda önümde arkamda falan sinirlerimi bozan kişiler oluyor. Bu sefer sahneden uzaktaydım yine de sinirlerimi bozan tipler oldu. Arkamızda "birayla sarhoş olan" 4 tane 45'lik kadın vardı. Bu "birayla sarhoş olan" tipler bambaşkadır zaten. Bir de bira içmeyi büyük bir marifet veya başka kimsenin yapamadığı bir şey zannederler ya. Bir "içiyorum, en büyük benim" moduna girerler... Hey yarabbim... O birayla nasıl sarhoş oluyorlarsa hâlâ anlamıyorum, neyse efendim 4 biradan sonra sarhoş oldular, saçmalamaya başladılar. Hoplayıp zıplamaya falan. Ulan daha konser başlamadı, dakika başı fotoğraf çektiriyorlar. Her fotoğrafta da ana fokus ellerdeki bira. Herkes elindeki birayı gösteriyor... Ulan bira işte ya. Gelmişsin 45 yaşına, göbeği çıkarmışsın, iğrenç bir şekilde, hâlâ o birayı lise talebesi gibi her fotoğrafta objektifin içine sokup 32 diş meydanda taşkın taşkın pozlar vermenin ne lüzumu var? Neyse, beni ilgilendirmez tabii, isterseniz kendinizi kameraya çekin de, teyzelerden biri iyice sarhoş olduktan sonra zırt pırt beni elleme başlayıp arkadan, "ya biraz oturur musun sahneyi göremiyorum" moduna girdi. Kadının olayını tam olarak anlayamadım. Bir yanıma geliyor bir arkama geiyor, bir otur diyor, bir "tamam istersen kalk" diyor... Bir dur be dedim be teyze ya... Birkaç şarkının içine etti bu kadın da. Bunun fotoğrafını çekemedim ama zaten kendileri yeteri kadar çektirdiği için ben çekmesem de olurdu sanırım. Ehuehueh. Neyse, Iron Maiden konserindeki "SKA – Sidik Kafalı Adam"dan sonra bu konserde de "Birayla Sarhoş Olan Hafif Azıtmış Teyze" sinirlerimi bozdu...

**Bir Konser Biterken Diğeri Başlar**

Siz bu yazıyı okuduğunuzda ben kış ortası Chicago'ya doğru muhteşem bir road trip'te olacağım arkadaşlar. 4 kişi benim Gök-Benz'e doluşup basıp Chicago'ya gidiyor olacağız. Sebep ise basit: Megadeth + Motörhead!!!! Evet, bu duble konser kaçmaz dedim ve işi gücü bırakıp 8 saat araba sürüp Chicago'ya gitmeye karar verdim. Hayat bu tür maceralardan ibaret zaten, önümüzdeki ay da bu konserden sizlere bahsetmeyi düşünüyorum. Hem Megadeth hem de Motörhead için çok heyecanlanıyorum. Umarım gittiğimize değer ve muhteşem bir konser olur.

Bu yazımı da "silahların yerini artık güller alsın" deyip aşırı derecede hippi ve geyik karışımı saçmalaması türünden bir şeyle sonlandırmak istiyorum. Evet, bazen bu tür seslenişlerde bulunuyorum. Kaybolan mısralarda arayın beni arkadaşlar. Belki bulursunuz. Ehuehuehe...

# OGZ101. Aşağıdaki kelimeler sizce ne anlama geliyor?

İlk 10 Dakİka

Sohbet-ül Gezer




Kaçın! Sinan Trailer İzletiyor!

GezerBİT

İyi Kötü Çirkin

Bu kelimeler size bir şey ifade etmiyorsa,
Oyungezer Online'a daha uğramamışsınız demektir.

www.oyungezer.com.tr
Tüm oyuncular burada



## YILIN EN BOMBA FİLMLERİ

**Volkan - Sinan**

## YILIN EN UMUT VEREN SİNEMA YAPIMLARI

**Tuğbek**





## The Hunger Games

**Yönetmen: Gary Ross**
**Oyuncular: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth**

Sekiz yıldır yönetmenlik koltuğuna oturmayan *Gary Ross* (bkz: Seabiscuit) hem yazar hem de yönetmen göreviyle The Hunger Games'e imza atıyor ve yılın en çok beklenen filmleri listesine giriş yapıyor. 2008'de onlarca ülkede onlarca dilde çıkan kitap zaten pek çoğumuzun dikkatini çekmişti (Stephen King övmüştü, düşünün!), ardından da filmini görmek güzel fikirdi. Katniss rolünü canlandıracak olan son yılların yeni yüzü Jennifer Lawrence bu filmde de döktüreceğe benziyor. Canlı yayınlanan bir programda hayatta kalmak için kaçmaya ve öldürmeye odaklı yarışmaları konu alıyor film. Eğer kitaptaki atmosfer sağlanır, heyecan verilirse beklediğimize değecektir. **–Volkan**

## Iron Sky

**Yönetmen: Timo Vuorensola**
**Oyuncular: Julia Dietze, Christopher Kirby, Götz Otto**

Amman Finlandiya yapımı diye bu filmi kaçırmayın, gizli bir cevher olabilir Iron Sky (büyük ihtimalle patlak bir leğen çıkacak)! Iron Sky'ın hikâyesi, çıkış tarihine de çok uygun. Naziler dünyada yenilmeden hemen önce, 1945'te ayda gizli bir üs kurarlar. O zamandan beri gizli gizli gelişen Naziler, 2018'de dünyayı yeniden işgal etmek için büyük bir saldırı başlatırlar. Tamamen B-Movie tadında olacağını tahmin ettiğim Iron Sky, dediğim gibi ya gizli bir kült yapım olacak ya da öyle bir patlak çıkacak ki sinema perdesini yırtacağız. Ancak yönetmenin bir önceki projesinin Star Wreck adlı 2005 yapımı, Finlandiya'da ortalamanın üstünde başarı elde etmiş bir Star Trek taşlaması olduğunu düşünürsek, hafif de olsa bir umut var bu film için. **–Sinan**




## Prometheus

**Yönetmen: Ridley Scott**
**Oyuncular: Michael Fassbender, Noomi Rapace, Charlize Theron, Patrick Wilson**

Prometheus'un fragmanını izlediniz mi? Bizimkilerin peşinden yuvarlanarak kovalayan şey size de "*Halo*"yu çağrıştırdı mı? Demek ki nerede içi boş, halka bir nesne var, işte o insanoğlunun düşmanıdır! Gördüğünüz yerde vurun! Bu filmi heyecanla bekliyordum ama kafam karıştı. **Ridley Scott**, *Alien*'ın öncesini anlatan bir film yapacaktı, sonra birden bu çıktı ortaya. Acaba sonradan vazgeçip daha özgün bir senaryoya mı geçeyim dedi? Yoksa anlaşamadı mı? Yattı mı benim Alien hayalim yani?! Yine de fragmandaki bazı sahneler bariz ilk Alien filmine gönderme, "Pilot"un olduğu alan görülebiliyor. Acaba ismi değişik olsa da, bir şekilde Alien'la ilgisi var mı diye şüphedeyim. **-Sinan**



## Men In Black 3

**Yönetmen: Barry Sonnenfeld**
**Oyuncular: Will Smith, Tommy Lee Jones, Josh Brolin**

Men in Black 2'den o uyuz köpek yüzünden nefret etmiştim. Sinir oluyorum fimlere "zenci aksanlı bir şeyler sokuşturma" huyuna. Transformers 2'de de vardı bu olay, ona da uyuz olmuştum. Lakin MiB3'ten bayağı bir umutluyum. Ajan K'in gençliğini oynayan abiyi nereden buldularsa cuk oturmuş (bu cümleyi yazdıktan sonra araştırdım, Josh Brolin'miş lan o adam! Oha!). *Will Smith*'den bolca, sevimli mimik umduğum filmde yaptığı bir gerzeklik yüzünden Ajan K zamandan silinmiş, daha doğrusu o zamanda ölmüştür. Bu yüzden Ajan K zamanda geri gitmek ve neler olduğunu bulmak zorundadır. Biraz zorlama bir senaryo olsa da ilk filmin tadını yakalayabileceklerse izlenir. **–Sinan**



## The Avengers

**Yönetmen: Joss Whedon**
**Oyuncular: Robert Downey Jr., Chris Evans, Scarlett Johansson, Chris Hemsworth, Samuel L. Jackson**
Bu film kainatın en patlak süper kahraman filmi de olsa, ayıla bayıla izleyeceğimden emin olabilirsiniz. Başka hangi süper kahraman filminde bu ekibi bir arada bulabilirsiniz? Tek çekincem, 5 filmdir geliştirdikleri karakterleri, yenilerinin de katılmasıyla 2 saatlik bir aksiyon filminde korkunç derecede yüzeysel işleyecek olmaları. Kahramanlar arasındaki çekişmelerin, dostlukların, ihanetlerin geçiştirilmesinden korkuyorum. Başından beri The Avengers'ın tehlikesi de buydu zaten. Iron Man'ler şahaneydi, Thor ve Captain America fena değildi, Hulk fenaydı ama The Avengers'ın çok fena çıkma ihtimali beni korkutuyor. Bir Dark Knight efsanesi beklemiyorum ama olsa ne güzel olur. **–Sinan**



## Snow White And The Huntsman

**Yönetmen: Rupert Sanders**
**Oyuncular: Kristen Stewart, Chris Hemsworth, Charlize Theron**
İddia ediyorum, Hollywood senaristlerinin tümü tek bir arkadaş grubu. Akşamları birinin evinde toplanıp çekirdek çitlerken "lan gelecek seneye ne filmler yazsak?" diye karar veriyorlar. Bir anda herkesin "masallara abanalım" diye karar vermesinin daha mantıklı bir açıklaması olamaz. Alın işte, Grimm gibi 3-4 tane masal temalı dizinin yanına, filmler de eklenmeye başladı. Fragmanıyla ağzımızın suyunu akıtan Snow White da bunlardan biri. Film öyle ince bir buzda dans ediyor ki çok başarılı olmasını da, berbat olmasını da bekleyebiliriz. İyi olabilir çünkü senaryo Drive'ı da yazan *Huseyin Amini*'ye ait. Lakin yönetmenin ilk filmi ve en sona sakladığım en korkunç gerçek: Başrolde Twilight'ın da başrol oyuncusu olan hatun oynuyor! Allah vere de düzgün çıka! **–Sinan**



## The Hobbit: An Unexpected Journey

**Yönetmen: Peter Jackson**
**Oyuncular: Martin Freeman, Ian McKellen, Richard Armitage, Evangeline Lilly**
Verdiği inanılmaz kilolarla resmen ayrı bir insana dönüşen Peter Jackson geri dönüyor. Hem de yüzlerce kişilik LOTR ekibiyle birlikte. Yeni Zelanda'nın o efsane yeşil, dağlık alanlarında çekimleri devam eden filmin konusunu yazmaya gerek yok; *Bilbo Baggins*'in yüzükle tanışma sürecini izleyeceğiz. Tek kitabı iki filme sığdıran P.J. bugüne kadarki en büyük bütçeli projeye imza atmakta (500 milyon dolar!). İlk teaser sonrasında dünyanın yarısı filmi izlemek için yanıp tutuştuğuna göre, ne Avatar ne de Batman Hobbit'ın karşısında duramayacak gibi görünüyor. O değil de, şu teaser'da çalan *Misty Mountains Cold* şarkısı nedir ya arkadaş! Her gün tok karna 3 doz almadan duramıyoruz ofiste! **–Volkan**



## The Dark Knight Rises

**Yönetmen: Christopher Nolan**
**Oyuncular: Christian Bale, Joseph Gordon-Levitt, Tom Hardy, Gary Oldman**
Zaten uzun zamandır heyecanlanıyorduk ama trailerı izledikten sonra "titredik" desek yeridir. Futbol sahasının patladığı sahneyi dev ekranda, hele ki IMAX olarak izlememiz lazım. HEMEN! Batman'in hikâyesine bu filmle son vermeyi planlayan *C. Nolan* belli ki Batman'i biraz üzecek, yoracak. Warrior'daki performansından sonra Tom Hardy'nin Bane olarak Batman'e neler yapacağını hayal bile edemiyoruz. Elbette yan villian'lar da eli boş geçmeyecektir. Spoiler derdiniz yoksa filmin önsözü niyetindeki 6 dakikalık Bane özel videosunu da izleyin deriz. Bekleme barınız çatlayacaktır! **–Volkan**



## Cloud Atlas

**Yönetmen:** Tom Tykwer, Andy ve Lana Wachowski
**Oyuncular:** Tom Hanks, Halle Berry, Jim Broadbent, Hugo Weaving, Hugh Grant, Susan Sarandon

2012'nin en iddialı, en konuşulan, en merak edilen filmi *Cloud Atlas*. Öyle olmaması mümkün değil. 2004 yılında David Mitchell'ın elinden çıkan roman hiç tartışmasız son 10 yılın en iyi kitaplarından biri. Ama bu romanı filmleştirmenin büyük bir sorunu var; zaman ve mekânda atlayarak ve sürekli hem dilini hem de karakterlerini değiştirerek ilerliyor. Köhne bir yelkenlide 18.yy'da perdelerini açıp, her durakta farklı karaktere bürünüyor ve önce günümüze, oradan hızını alamayıp distopyalara, post-apokaliptik çağlara uzanıyor. Bu yüzden Hollywood'un uzak durduğu, riskli gördüğü bir projeydi. Hem böyle bir filmi kim çekebilir? Kubrick de öldüğüne göre…

Bu yüzden bu filmin üç yönetmeni var. Birincisi *Run Lola Run* ile tanıdığımız Alman yönetmen Tom Tykwer. 2006 yılında Peter Süskind'in meşhur romanından uyarladığı *Perfume*'ü de çekmişti (izlemediyseniz çok şey kaçırıyorsunuz). Yani roman uyarlaması ve dönem filmleri konusunda kendini ispatlamış biri. Ama Tykwer'ın bilimkurgularda ve post-apokaliptik çağlarda bir deneyimi yok, burada da devreye *Matrix*'in yönetmenleri Andy ve Lana Wachowski giriyor. Çok çılgınca değil mi? *Perfume* gibi bir filmle *Matrix* bir araya geliyor, iki farklı dünya çarpışıyor.
Üç süper yönetmen el atsa bile *Cloud Atlas*'ı çekmek kolay değil halen. Çünkü kitap altı ayrı hikâyeden oluşuyor ve her seferinde değişen karakterler yüzünden bir oyuncu ordusuna ihtiyacınız var. Tamam filmin kadrosu (yukarıdaki listeye bakarsanız) zengin ama halen yeterli değil. Bu yüzden filmdeki her oyuncunun en az üç rolü var. Kimi bölümlerde başrol oynayan oyuncular, çağ atladığımızda bir yan rolde ve hatta figüran olarak çıkabiliyor karşımıza, arada cinsiyet bile değiştiriyorlar.

*Cloud Atlas* yılın filmi olmaya en büyük aday. Muhteşem bir roman, üç büyük yönetmen, ondan fazla yıldız var bu yapımın arkasında. Bu kadar büyük bir yapım sonunda çok pis patlayabilir de. Ama emin olduğum bir şey varsa, o da daha önce böyle bir filmi hiç izlemediğimiz.

## Gravity

**Yönetmen:** Alfonso Cuaròn
**Oyuncular:** George Clooney, Sandra Bullock

Alfonso Cuaròn, uzun zamandır radarımızda olan yönetmenlerden. *Prisoner of Azkaban* ile dikkatimizi çekmiş ve *Children of Men* ile aklımızı başımızdan almıştı. Nasıl bir fimdi o *Children of Men*! Hikâyesi ve çekim tekniğiyle öylesine farklı ve iyiydi ki altı senedir Cuaròn'un sıradaki filmini bekliyorduk heyecanla.

*Gravity*'de Hubble teleskobunu tamir için uzaya giden bir astronotun (Sandra Bullock), dünyaya geri dönme çabasını izleyeceğiz. Filmin büyük kısmı CGI olacak ve *Harry Potter* serisi ile *Avatar*'ın CGI'larını yapan Framestore tarafından hazırlanıyor. Film hakkında bildiklerimiz az; ancak Cuaròn'un yakın arkadaşı Guillermo del Toro bizi sürekli gazlayıp duruyor: "Bu film gerçekten kafayı yemiş", "bugüne dek hiç denenmemiş şeyler yapıyorlar, dünya henüz böyle bir filme hazır değil", "kafayı yiyeceksiniz!" Benim bildiğim Toro boş konuşmaz ve uzay yalnızlığı Bowie'nin *Space Oddity*'sinden Kubrick'in *2001: A Space Odyssey*'ine kadar nice muhteşem eserlere ilham vermiştir. Bakarsınız *Gravity*'de de böyle bir kültün potansiyeli vardır.





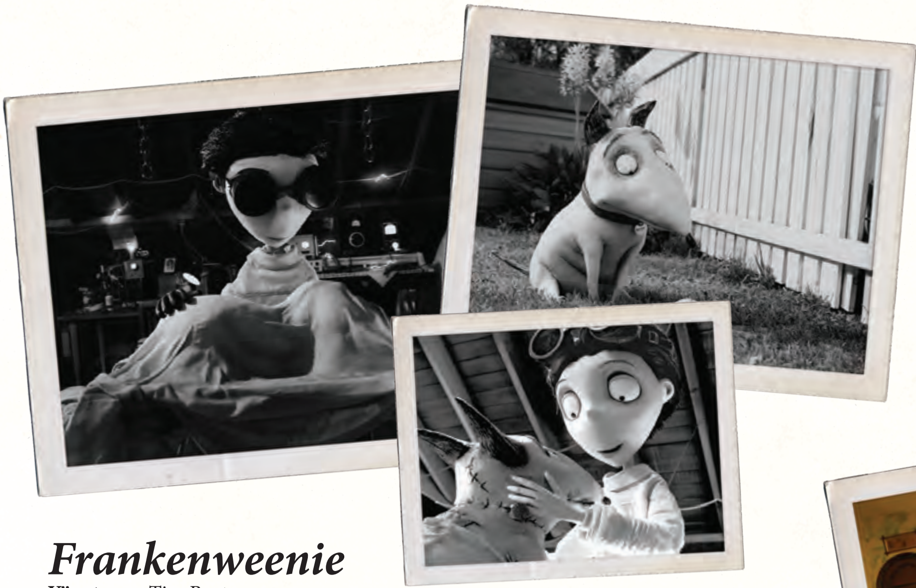
## Stoker

**Yönetmen:** Chan-wook Park
**Oyuncular:** Dermot Mulroney, Nicole Kidman, Mia Wasikowska
Kore sinemasının parlayan yıldızı, abimiz, babamız, canımız, ciğerimiz Chan-wook Park bu sene yeni bir film çıkararak 2012'yi taçlandıracak. *Oldboy, Vengence serisi, JSA, I'm a Cyborg but that's OK*… Park ne çekse tadına doyamadık. Son filmi *Thirst* öncekilere göre biraz zayıf olsa da hâlâ çok kırık, süper bir filmdi. Ama bir yandan da kendimizi bir felakete hazır tutalım çünkü bu bir Hollywood filmi. Evet, maalesef Park da Atlantik'in diğer tarafına geçiyor. Bence Kore'de kalsa Kurasawa'nın seviyesine çıkacaktı ama bakalım Hollywood macerası onu nereye götürecek.




## The Grandmasters

**Yönetmen:**Kar Wai Wong
**Oyuncular:**Tony Leung Chiu Wai, Ziyi Zhang
Bruce Lee'nin hocasını konu alan *Ip Man* filmi çok beğenilince, Kar Wai Wong da "durun bir de ben çekeyim şunu" demiş olmalı. Çin sinemasının en büyük yönetmeni ve en iyi oyuncuları olunca işin içinde, *Ip Man*'den daha iyi olmasını bekliyoruz *The Grandmasters*'ın. Ama diğer yandan da Wong'un bugüne dek vurdulu kırdılı filmini izlemedik, bakalım nasıl olacak. Yani uzun ve donuk planlarda karateciler pek bir sıkıcı olabilir de.



## Frankenweenie

**Yönetmen:** Tim Burton
**Oyuncular:** Winona Ryder, Catherine O'Hara, Martin Short
Nerdeyse otuz sene önce yarım saatlik siyah beyaz bir film çekmişti Tim Burton. Çok sevdiği köpeği Sparky ölünce onu diriltme çabasına giren küçük Victor Frankenstein'ın hikâyesini anlatıyordu. Sinema tarihi adına büyük bir yapım olmasa da Shelly Duvall ve Daniel Stern gibi iyi oyuncuları, düşük bütçeli görünümü ve absürdlüğüyle kült kategorisine başını sokmayı başarmış ve hayli hayran edinmişti *Frankenweenie*. Yıllar sonra Burton filmi tekrar ama bu sefer stop-motion tekniğiyle çekiyor. *The Nightmare Before Christmas* ve *Corpse Bride*'ı izleyenler Burton'ın animasyonlarına doyum olmadığını bilir. Eğer hikâyeyi bozma derdiniz yoksa 1984 yapımı *Frankenweenie*'yi YouTube'da bulabilirsiniz.





## Savages

**Yönetmen:** Oliver Stone
**Oyuncular:** Demián Bichir, Blake Lively, John Travolta, Salma Hayek, Uma Thurman, Benicio Del Toro
Son yıllarda yıldızı iyice sönen Oliver Stone bu sefer popüler genç oyuncularla, sağlam oyuncuları harmanladığı bir filmle geliyor. Hikâye, ot yetiştiren gençlerin Meksika karteli ile başlarının belaya girmesini anlatıyor. Filmle ilgili kafamız karışık. Ekipteki sağlam isimler bizi heyecanlandırsa da oyuncuların çoğu kof. Yani Blake Lively mi? Cidden mi Oliver abi? Karşısına da Taylor Lautner'ı koyaydın da aptal olaydık bari. Neyse iyi bir yönetmenin elinde dedikoducu kızlar düzgün oynayabiliyor mu yoksa sonsuza dek *Gossip Girl* ile mi anılacaklar görmüş oluruz en azından.

## Moonrise Kingdom

**Yönetmen:** Wes Anderson
**Oyuncular:** Bruce Willis, Bill Murray, Edward Norton, Tilda Swinton, Harvey Keitel
Hollywood'un en kırık yönetmenlerinden Wes Anderson yine süper bir filmle geliyor. Son olarak *Fantastic Mr. Fox* ile sinema tarihinin en iyi animasyonlarından birine imza atmıştı. Yeni film, *Tenenbaums* ve *Steve Zissou* gibi absürd, komik ama pek duygu yüklü bir film olacak gibi. Film iki genç aşığın birlikte evlerinden kaçışı ve onları bulmak için başlatılan arama çalışmalarını konu alıyor. Ama önceki filmlerini izleyenler bilir, konu ne olursa olsun Wes Anderson muhteşem bir hikâye çıkarıp sizi koltuğunuza mıhlar. Mesela artık ihtiyarlayan ve yıldızı sönen bir deniz bilimcisinin hikâyesi olan *The Life Aquatic with Steve Zissou*'da resmen ağzımızı burnumuzu kırmıştı. Üstelik *Moonrise Kingdom*'ın oyuncu kadrosu aklınızı alacak cinsten. Yılın en iyi on filminden bir tanesi olacağının garantisi var.



## Django Unchained

**Yönetmen:** Quentin Tarantino
**Oyuncular:** Leonardo DiCaprio, Jamie Foxx, Samuel L. Jackson, Christoph Waltz, Joseph Gordon-Levitt, Sacha Baron Cohen
*Kill Bill*'in üçüncü bölümü duyuruldu ama onu izlememize daha iki sene var. Tarantino'nun yoldaki filmiyse Django Unchained. Bağımsızlığını kazanmış ve kelle avcılığına başlamış eski köle Django'nun (Jamie Foxx), sevgili karısını zalim toprak sahibinden (Leonardo DiCaprio) kurtarma hikâyesi anlatılıyor filmde. Samuel L. Jackson ve Christopher Waltz da filmde Django'nun hocası ve yol arkadaşını oynuyor. Eldeki malzeme *Inglourious Basterds*'dan bile iyi gözüküyor ki o kadarı da bize yeterdi.



## Lay The Favorite

**Yönetmen:** Stephen Frears
**Oyuncular:** Burce Willis, Catherine Zeta-Jones
*The Queen*'i çektiğinden bu yana hep zayıf filmler çeken Stephen Frears yine naif ve garantili bir filme oynuyor gibi. Düzgün oyuncular, düzgün yönetmen, eğlenceli ve keyifle izlenebilecek ama geride de bir iz bırakmayan bir film olacak sanki. Olabilecek en iyi beklenti, yılın çıtır çerezlerinin nispeten kalitelisi.




## Pirates! Band Of Misfits

**Yönetmen:** Peter Lord, Jeff Newitt
**Oyuncular:** Hugh Grant, Martin Freeman, Salma Hayek
Ahoooy!!! Gülmeye ve sevimlilik bombardımanına hazır olun kaptanlar. Korsanları da, hamurdan filmleri de severiz elbette. Ama asıl bomba, *Wallace & Gromit* ekibinin filmi bu; hani *Chicken Run* vardı ya! Gerçi bu gereksiz heyecanlı girişin ardından insan "başka hamur film çeken mi kaldı zaten!" demeden edemiyor. Neyse film korsan filmi ve çok komik, çok sevimli; çok da başka bir şey yok. Mutlaka fragmanını izleyin.

## Wettest Country

**Yönetmen:** John Hillcoat
**Oyuncular:** Tom Hardy, Gary Oldman
*The Proposition* ve *The Road*'un yönetmeni John Hillcoat'u muhtemelen *Red Dead Redemption*'ın oyun içi grafikleriyle çektiği *The Man from Backwater* isimli kısa filminden hatırlarsınız. Hillcoat'un yeni filmi büyük depresyon zamanı ayakta kalmaya çalışan bir mafya çetesinin hikâyesini anlatıyor. Yıldızı yeni parlayan Tom Hardy ve yıldızı hiç sönmeyen Gary Oldman ekseninde bir film gibi görünüyor.





## Nero Fiddled

**Yönetmen:** Woody Allen
**Oyuncular:** Ellen Page, Jesse Eisenberg, Penelope Cruz, Roberto benigni
Woody Allen hiç şaşmadan tam otuz yıldır her sene en az bir film çekiyor.Film yayınlamadan pas geçtiği son sene 1981'di, inanabiliyor musunuz? Tamam arada saçma sapan şeyler de çekmişti ama 2005'teki *Match Point*'ten bu yana, yedi senedir boş filmi yok.

Allen'ın bu sene, Decameron'dan (Ortaçağ'dan kalma bir alegori) esinlenilen ve dört parça hikâyeden oluşan *Nero Fiddled* ismindeki romantik komedisini izleyeceğiz. Hikâyelerin ortak yanıysa Roma'da geçmeleri. Yani Barcelona, Paris derken Roma'ya geldik bu sefer.



## Paradise Lost

**Yönetmen:** Alex Proyas
**Oyuncular:** Bradley Cooper, Casey Affleck, Rufus Sewell

Muhteşem *Dark City* ve *The Crow* filmlerinin yönetmeni Alex Proyas, ömr-ü hayatının projesiyle geliyor. Proje öylesine iddialı ki Proyas'ın sonu olabilir. *Paradise Lost*'u özel yapan ne oyuncu kadrosu ne de bütçesi, oralar gayet sıradan bir Hollywood yapımı… bu filmi bu kadar tehlikeli yapan metni. Çünkü *Paradise Lost* aynı ismi taşıyan ve 1667'de Milton tarafından yazılan epik eserin uyarlaması. Antik, Pagan ve Hristiyan mitlerini harmanlayan, karakterlerinin çoğu meleklerden oluşan, yaradılışa dair yüzlerce sayfalık bir şiir bu. Bugüne dek popüler kültürde sadece gotik metal gruplarının konu etmeye cesaret ettiği bir kitaptan bahsediyoruz. Belki yüzlerce başka kitaba, şarkıya, filme ilham vermiş ama birebir işlemeye sadece iki kişinin cesaret edebildiği bir kitap bu. Bu iki kişi de 18.yy'ın en büyük illüstratörleri Gustave Doré ve William Blake. Dünyanın en gizemli ve epik kitabını resmetmeyi başarır mı Proyas; yoksa kendini rezil mi eder, kariyerini mi bitirir; yoksa Doré ve Blake gibi hafiften delirir mi bilmiyorum. Ama eğer bu büyük görevi başarabilirse sinema tarihine geçeceğine şüphe yok.



## World War Z

**Yönetmen:** Marc Forster
**Oyuncular:** Brad Pitt, Matthew Fox, Mireille Enos

Sakın 2012'yi zombisiz geçiririz diye korkmayın; çünkü son yılların en iyi zombi filmlerinden biri geliyor. Beş sene önce yayınlanan *World War Z: An Oral History of the Zombie War* romanını sinemaya uyarlayan da *Stranger Than Fiction* ve *Quantum of Solace*'ın yönetmeni Marc Forster. Kitap bir BM raporu için toplanmış savaş anılarını takip ediyor, muhtemelen filmde de farklı farklı hikâyeler izliyeceğiz. Oyuncu kadrosunda The Killing dizisinde Dedektif Sarah Linden'ı oynayan Mireille Enos var ki diziyi izleyip de bu sert kızıla hayran kalanlar çok sevinecektir. Kitabın yazarı Max Brooks'un bir önceki kitabı The Zombie Survival Guide da beyaz perdeye uyarlanacak ama hakkında hiçbir bilgi yok henüz.

## Dark Shadows

**Yönetmen:** Tim Burton
**Oyuncular:** Johnny Depp, Eva Green, Michelle Pfeiffer

Bu sene Tim Burton çok üretken maşallah. Eski sandıkları karıştırıp karıştırıp tozlu hikâyeleri diriltiyor, Frankenstien'cılık oynuyor anlayacağınız. Bu sene izleyeceğimiz ikinci filmi *Dark Shadows*, 60'larda yayınlanmış kült bir korku dizisinin adaptasyonu. Bir Tim Burton klasiği olarak Johnny Depp başrolde; ama bu sefer karşısında Eva Green var. Vampir bir gencin ailesi ve diğer canavar türlerinden arkadaşlarıyla ilişkisini konu alıyor film.





## Cogan's Trade

**Yönetmen:** Andrew Dominik
**Oyuncular:** Brad Pitt, James Gandolfini, Richard Jenkins

*The Assassination of Jesse James*'i izlemiş miydiniz? Tek kelimeyle muhteşem bir filmdi ve şimdi o filmin yönetmeni Andrew Dominik ve başrol oyuncusu Brad Pitt yeni bir filmle karşımızda. Konu bu sefer bir çete hikâyesi olunca, ekibe en sevdiğimiz mafya babası James Gandolfini de eklenmiş. *Jesse James*'e göre aksiyonu bol ama aynı derinlikte bir film bekliyoruz Dominik ve Pitt'ten.

### 2012'de daha çok film var haklarında henüz pek bilgi çıkmamış olsa da heyecan ve merakla beklediğimiz...

- Animelerin kralı, ustaların ustası **Hayao Miyazaki**'nin yeni filmi *Porco Rosso: The Last Sortie* olacak. Miyazaki'nin 1992'de çektiği *Porco Rosso*'yu yeniden ziyareti bir nevi.
- **Jim Jarmusch** (kendisi hiç tartışmasız en sevdiğim yönetmendir) bu sene romantik bir vampir hikâyesi ile geliyor. *Twilight* serisinin saçma sapanlığına dellenip, *çekilin ulan kralını çekicem* dediğinden şüpheleniyorum.
- En son *White Ribbon* ile canımızı yakan usta yönetmen **Michael Haneke**'nin yeni filmi *Amour*.
- Das Boot ve Troy'un yönetmeni **Wolfgang Petersen** bu sefer bir bilimkurgu çekiyor. 2005'te yayınlanan Old Man's War isminde çok güzel bir romanının uyarlaması.
- **Abbas Kiarostami** bu sene Japon'ları oynattığı ve Japonya'da geçtiğini tahmin ettiğimiz *The End* isminde bir film çekiyor.
- **Bernardo Bertolucci**'nin yeni filmi, ailesine kayak gezisine gidiyorum diye yalan söyleyip aslında kendini bodruma kitleyen sorunlu bir ergen genci anlatıyor. *Me and You*, hepimiz geçtik bu yollardan dedirtecek filmlerden.
- 2009'da Fransa adına Oscar'a aday olan harika *A Prophet*'in yönetmeni **Jacques Audiard**, *Rust and Bone* isminde bir film çekiyor. Başrolde Marion Cotillard var.
- *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*'ın yönetmeni **Michel Gondry**'nin yeni filmi *The We and I* isminde bir bilim kurgu. Neyseki bir Green Hornet daha çekmiyor.
- *Der Untergang* ve *Das Experiment*'in yönetmeni **Oliver Hirschbiegel** bu sefer bir Alman mafya babasının hikâyesini çekiyor. *The Angel Face*'in başrolünde Moritz Bleibtreu var.



# HAYALET GEMİ

***Emre Sümer***
*sumer@oyungezer.com.tr*

## *Her şey değişir*

*İnsan nasıl da bulunduğu kabın şeklini alıveriyor hemen. Bulunduğu çevrenin görüşünü alıyor, basit amaçlar için insanların önünde eğiliyor, cesaret edip yeni bir hayat kurmaktansa kendine biçilen hayatın kusursuz bir parçası haline geliyor...*

Tahminen bu yazıyı okurken ne kadar Yeşilçam karakterli bir adam olduğumdan dem vuracaksınız. Ben de gerçekleri inkâr edecek değilim zaten. Geçen eylül ayında birkaç günlüğüne, daha önce altı yıl yaşamışlığım olan Bursa'yı ziyarete gittim. Öldürseler bile İzmir'den ayrılmayacak kadar İzmir aşığı bir adam olsam da nihayetinde Bursa'yı da özlemiştim. Bir nevi *Senede Bir Gün* tadında bir aşk öyküsüydü bizimkisi. Birkaç gün eski sevgilimle hasret giderdikten sonra gâvur İzmir'in kollarına geri dönecektim.

Bilenler bilir, Bursa'nın merkezinde "Sönmez" isimli kocaman bir iş hanı vardır ve içi sahaflarla, eski ve yeni kitapçılarla doludur. Ve bir o kadar da benim anılarımla. Bu sebeptendir ki en önce orada buldum kendimi, hatta inanın yanımda ta İzmir'den takas etmek için kitaplar, dergiler bile getirmiştim. Amacım sadece eski güzel günlerin basit bir canlandırmasını yapmaktı. Fakat ne yazık ki bazı şeyler için artık çok geç kalmıştım. Zamanında tek tek samimi olduğum bütün kitapçılar kapanmış, yerlerini ise bilgisayarcılar, internet kafeler ve oranın esnafına hizmet eden ufak çay ocakları falan almıştı. Bir oyuncu olarak da bilgisayarcıların varlığına üzülmem de hafiften ironik oldu doğrusu. Koca iş hanı kaderine terk edilmiş gibiydi. Hatta tonla eski kitap ve dergi, yığınlar halinde istiflenmişti isteyen alsın diye. Artık okumanın değeri bu kadardı demek ki. Üzüldüm, zira bir şeyleri kâğıdına sarmak amacıyla alınıp parçalanmaları haricinde kimse onlara elini bile sürmüyordu artık.



Elimden geldiğince hayıflanmamaya çalıştım, çünkü ben bile 9-10 yılda bu kadar değişmişken buranın aynı kalmasını beklemek sadece aptallık olurdu. Mecburen geriye kalan tek tük kitapçının arasında dolaşmaya devam ettim. Zaten hiç kimse de beni takmıyor gibiydi. Çok şükür ki sadece çizgi roman satan dükkânın hâlâ açık olduğunu fark ettim. Hemen oraya gidip bir zamanlar siyah-beyaz kareleriyle dünyamı renklendiren eski Örümcek Adam ciltlerini karıştırmaya başladım. Yıllardır aynı aşkla bu işi yapan adam yanıma yaklaştı. Aslında hiçbir şey almayacağımı o da biliyordu, fakat sessizce aynı dili konuşuyorduk işte. Bilirsiniz, kalabalık ve çekingen bir ortamda aynı müziği dinleyen, aynı filmleri izleyen insanlar beş dakika sonra can ciğer kuzu sarması oluverirler hemen. Nihayetinde kaçınılmaz çizgi roman muhabbetimiz de başladı. Öyle ki birkaç dakika sonra oturduğumuz yerden memleketi bile kurtarıyorduk.

Çizgi roman okuruysanız içinizde daima dünyanın daha iyi bir yer olabileceğine dair bir inanç vardır. Çünkü okuduğunuz satırlar sizi her zaman bunun için çabalayan düzgün insanlar olduğuna inandırır. Bu yüzden de karşınızda yeniden böyle bir insan görmek hep çok güzeldir, onlar zamana meydan okurcasına hep oradadırlar.

Koskoca iş hanından geriye sadece anılarımın kaldığını fark ettiğimde artık saat ilerlemişti. Halbuki şu an, bu dergide, bu satırları yazmama vesile olan bütün eski dergilerimi hep buradan alırdım. Takasla alır, okur, gelecekte dergi yazarı olmanın hayallerini kurar, gidip takas eder, sonra yenilerini alıp gene okurdum. İnanın bu kısır ama zengin döngüyle o kadar çok dergi okudum ki artık bir kitapçıya gittiğimde hiç okumadığım bir dergi bulmakta zorlanıyorum. İçeriği ne olursa olsun hayatım boyunca da okumayı çok seven bir adam oldum. Ne var ki dergi okumak, kitap okumaktan daha özgür hissettirmiştir bana kendimi hep. Çünkü kitap okumanın bir sayfa sırası ve düzeni vardır. Dergi okumak öyle değil ki, özgürsün, istediğin sayfadan başlayabilir, istediğin yazıyı seçebilirsin. Sayfa atladığın zaman bile için rahattır, istersen sonradan geri dönüp okuyabilirsin ya da boş verirsin. Bu özgürlük duygusu nedeniyle de dergiler bir adım önde olmuştur benim için.

Lakin kısa bir süre önce rahatsız edici bir şey fark ettim. Artık dergileri de sayfa sırasına göre okuyordum. Çünkü bazı özgürlüklerimden feda etmenin büyümek olduğunu yeni fark ediyordum. Çocukken yaşamak için duyduğum cesaretin yerini artık bir şeyleri kaçırmanın korkusu almıştı.

Düşünün, insan bunu öylesine benimsiyor ki farkına varmam bile çok zaman aldı. Doğalı buydu, sanki ben hep bu idim. Artık düzgün bir gelecek için seveyim ya da sevmeyeyim bir işte mutlaka çalışmam gerekiyordu mesela. Geleceğinden bile asla emin olamayacağın bir gelecek için hem de. İnsan nasıl da bulunduğu kabın şeklini alıveriyor hemen. Bulunduğu çevrenin görüşünü alıyor, basit amaçlar için insanların önünde eğiliyor, cesaret edip yeni bir hayat kurmaktansa kendine biçilen hayatın kusursuz bir parçası haline geliyor...

Ve en çok da neyden korkuyorum biliyor musunuz? Gün gelecek ve ben bahsettiğim cesareti göstermek isteyen evladıma da aptal olduğu için bağıracak, herkes gibi özgürlüklerinden feda etmesi gerektiğini haykıracağım. İşte bir gün bana bunu yapmanın doğal gelecek olması ihtimali bile beni gerçekten çok korkutuyor.

Unutmayın ki büyük hayaller hep küçük dünyalardan çıkar. Ve asıl dünyanız da ancak hayalleriniz kadardır. Dünya değişse de hayal etmekten asla korkmayın. Sevgilerle…



# HAD SAFHADA


*Sinan Akkol*

*sinan@oyungezer.com.tr*


## *Her yerde kar var*

Sarelle'li ekmeğimi kemirirken bir yandan da Indiana Jones'un koca kaya tarafından kovalanmasını seyrediyordum. Bu şapkalı kamçılı adamla ilk tanışmam, TRT pazar sabahı sinemasında, hemen Bambi'den sonra oldu. Oysa benim aklım, Van Damme filmiyle arasındaki farkı henüz anlayacak yaşta olmadığım bu sinema klasiğinde değil. Sene 1986. Günlerden pazar. Ve dışarıda 1 metre kar var!

O seneyi hiç unutamıyorum, okullar neredeyse 2 hafta tatil olmuştu! Okulumla evimin arasında 250 metre mesafe olmamasına rağmen, tam iki hafta boyunca tatil! Daha sonra da saymıştım, dağların tepelerindeki karlar da eriyinceye kadar tam 40 gün kar görmüştük.

Neyse, biz Indy'ye dönelim. Filmin sonunda hani şu Nazi subayının suratının eridiği sahnede, ben tırsıp hızla dışarı çıkmıştım. E zaten aklım da dışarıdaydı uyandığımdan beri: Henüz "TV'de birtakım renkleri kontrol ederek oyun oynamak" konseptiyle tanışmamışım (o yaz gidecektim ilk Atari salonuma, şimdi fark ediyorum, 86 ne kadar önemli bir seneymiş benim için!). E haliyle, ona en yakın, birkaç senede bir gördüğüm için en değerli bir başka şeyle oynamak derdiyle yanıp tutuşuyorum: Kar! Bizim evin önü yokuş olduğu için aklınıza gelebilecek her şey bir kayma aracı haline gelmişti bile: Çöp kovası kapağından Orko poşetine (o zamanlar daha Carrefour yok, Orko var), tornetten inşaat kalasına kadar her şey yüksek rakımdan alttaki caddeye doğru, yaradılış amaçlarına tamamen ters bir yolculuk içindeydi, üstlerinde bir veya birkaç insanla birlikte. Yamuk yumuk şekiller alıyor, daha yokuşun başında ters dönüp düşüyor veya sürtünme şiddetinden yarı yolda kalıp, ayağa kalkmaya çalışırken burun üstü düşerek yokoluyorlardı.

*Pendik halkı bizden Türkiye'nin bobsleigh takımı olmamızı istiyordu o gün ve o anda!*



*"Kaymayın oğlum şurda, jilet gibi oluyor sonra!"*

Bu muhteşem manzara karşısında manasızca sırıtmakta olan ben, üstüne binecek kırık sandalye oturağı veya lazımlık gibi anlamlı bir araca sahip olmadığımı fark edene kadar, en eski arkadaşlarımdan Kaan elinde inanılmaz bir şeyle yanımda beliriverdi: Bir kızak! Amerika'da çalışan babası mı getirmişti, yoksa nereden bulmuştu, ben görmeden üç santim yanımda nasıl peydahlanmıştı, bu sorular aklıma bile gelmedi. Bir mucize eseri iki kişilik olan kızağı (o zamanlar biraz daha kısa olduğum için), belimize kadar olan karda bata çıka yokuşun başına kadar getirdik.

Her türlü garabetle sabahtan beri kayan mahalleli bizi dikkatle seyrediyordu: Bu iş için yapılmış alete bir tek biz sahiptik o anda. Sonuç muhteşem olmalıydı, herkesten daha iyi kaymalıydık. Start noktasından başlayacak, dört ayakla hızlanacaktık. Ayaklarımızı ahşap kızağın gayet nizami metal kayaklarına koyarken, o ana kadar hiçbirinin başaramadığı şekilde dümdüz bir şekilde coşacaktık yokuştan aşağı. Yokuşun sonunda ise, dünya rekoru olan saatte 80 kilometre hıza ulaşacak, yola vardığımız an artistik bir hareketle yan dönecek, kızağımızın diğer tarafından bir kar şelalesi oluştururken tüm mahallenin alkışları arasında ayağa kalkacaktık, yeni bir kayışa hazırlanmak için.

Pendik halkı bizden ***Türkiye'nin bobsleigh takımı*** olmamızı istiyordu o gün. Veya bana öyle geliyordu.

Kaan'la kızağa bindik ve topuklarımızla kendimizi aşağı doğru çektik. Bir iki denemeden sonra hızlandık, ama o sağa, ben sola yatınca devrildik. Tekrar yukarı çekiştirdik kızağı, her seferinde biraz daha öğreniyorduk bu işi. Bu kez dik değil, hafif geri yatarak oturduk, ben yandan, o kızağın önünden tuttu. Tek seferde ittik kendimizi ve o da nesi?! Düzgün bir şekilde hızlanmaya başladık! Hızlandık hızlandık ve işte, hiç kimsenin olmadığı kadar hızlı gidiyoruz! 10 metre! 20! 30 metre! Yol uzadıkça hızımız ve vücudumuzda dolaşan yusuf miktarı artıyor (adrenalini henüz bilmiyoruz). Birden, yolun iki yanındaki koca çam ağaçlarından soldakini tam ortalamış olduğumuzu fark ediyorum ve Kaan'ın kulağına bağırıyorum: "OĞLUM BUNUN FRENİ NERDEEE!" "FREN Mİ?!" "YOK MUUU? SOLA KIR SOLA K…"

Kızak çam ağacının soluyla kaldırımın sağına sıkışıp ZINK diye durunca ikimiz birden yola uçuyor ve resmen kafa üstü saplanıyoruz kara. Normalde ağız burun dağılması gereken bu inişi, ağzımıza burnumuza dolan büyük miktarda karla atlatıyoruz. Ne kıramadığımız rekor, ne de yarılmakta olan mahalle halkı umrumuzda. Sırıtarak kızağı yokuş yukarı çekiştirmeye başlıyoruz yeniden.

***

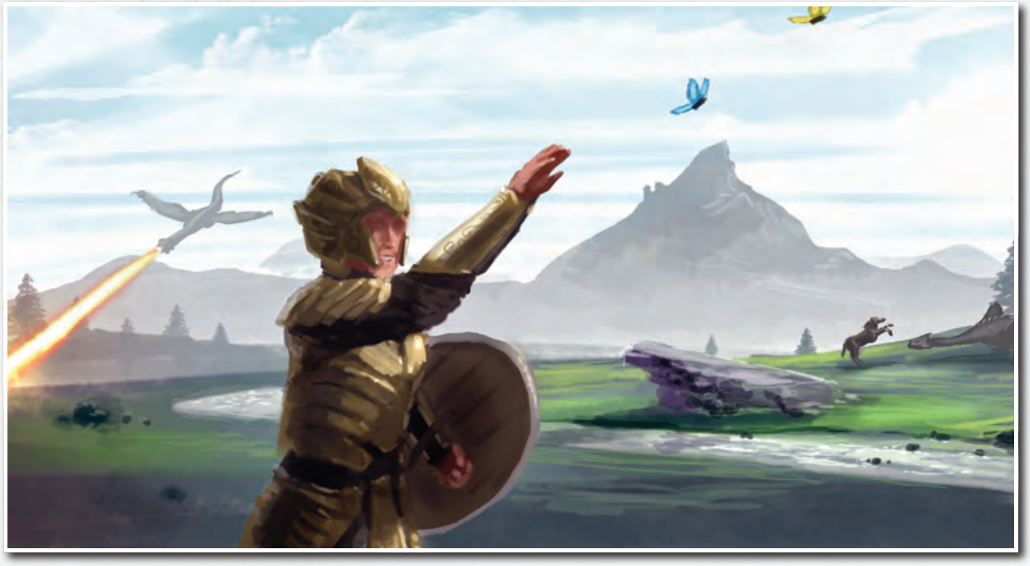
Karlı havaları, tüm şehrin beyaz altında kalmasını pek çok sebepten seviyorum. Ama en çok, beni işte bu Sarelle'li ekmekle başlayan güne götürdüğü için. Artık hayatımızda ne bunca eğlence, ne bunca tasasızlık, ne bunca saf arkadaşlık, ne de bunca "ilkler" kaldı. Özlemekte haksız mıyım?

Ve bir an evvel büyümek isteyen çocuklar. Aptallık etmeyin oğlum! Tadını çıkartın karın!

# Posta İdaresi



*İnsan kulağının barometre gibi çalışması hiç hoş bir şey değil.*



Ocak ayını özet geçiyorum: Dünyanın en sıkıcı insanı olarak yeni yıla uyuyarak girdim. 2012'nin Alan Turing yılı olmasını bahane ederek, uykudan kalkar kalkmaz bilgisayarımın başına geçtim. Başından nadiren kalkmama rağmen her nasılsa üşütüp ağır bir hastalık geçirdim ve nihayetinde vücut direncimin tuzlu suyun elektrik direncinden düşük olduğuna kanaat getirdim. Hastalığın tek sevdiğim yanı olan tuhaf rüyalar sayesinde yepyeni bir mimari tarzı keşfettim. İyileştim, iyileşemedim. Kendimi bir an Dear Esther'i Türkçeye çevirirken hayal ettim. Dışarı çıktım, nüfus cüzdanımı yeniledim. Geri döndüm, Stanford Üniversitesi'nin çevrimiçi eğitim projesinden beş adet ders seçtim. Tam da 2TB'lık bir sabit diski daha doldurmanın haklı gururunu yaşarken ekran kartım bozuldu, bulaşık makinem bozuldu, kafam bozuldu. Bilgisayarlar arası göçebe hayatına ve bulaşık süngerine razı gelip, gelen mektupları cevaplamaya koyuldum.

## ✉ BİRKAÇ YIL SONRA BÜYÜYÜP DE GELDİM

Büyüyüp de mi geldim, yoksa halen aynıyım fakat yaşadıklarım beni büyük mü gösteriyor onun karmaşasındayken selamlar olsun sizlere :)

**Merhaba Güvenç. Nereden geldiysen gel, hoş geldin.**

Bundan birkaç sene önce (2008 sanırım) Empire Total War'u kapak olarak kullandığınız aydı sanırım, o zamanlar yolladığım isyanımı haykırışımı yayınladığınızdaki sevincimi bir an hatırlar oldum, tekrar yazmak istedim. :) Girişte kullandığım büyüme temalı laf da oradan geldi aklıma. Babacığımın iMac G5'ine sövmüşüm de sövmüşüm. :) Oyun oynayamıyorum hiçbir şey yapamıyorum diye ama meğer ne büyük rahatlıkmış o iMac. :)

Aslında 9 Aralık'tan bu yana aklımı kurcalayan bir durum, insan aslında büyümüyor da yaşadıkları mı onu büyük gösteriyor? Bu sene yaşadıklarımdan sonra herkes 18 yaşında biri için ne kadar olgun, her şeyi mantıklı karşılıyor, çok metanetli derken acaba benim içimdeki 'çocuk' o sırada ne haldeydi? Sanırım insanlar sadece büyümüş görünüyor ama hep bir çocuklar aslında, yaptıkları yaramazlıklar da onların günahları.

Halen yolda yürürken su birikintilerine basar, bisiklete binerken asfalt yol varken yandaki çamurlu toprak yolu seçerim. Araba kullanırken normal yol yerine tozlusunu, topraklısını, daha heyecanlısını ararım. Birisini korkutmayı, şaka yapmayı en ciddi anımda bile aklımdan geçiririm. Şimdi ben büyümüş mü oluyorum yani?

Maalesef hayatta tek değişmeyen ve kaçamadığımız şey ölüm. Bu sene yaşattı bana birçok kere, artık 13 değil 11 oldu benim uğursuz sayım. Üç kişi, üç insan, üç aile, üç yaşam, üç hayal, üç fikir, üç düşünce bir anda, sanki daha önce var olmamışlar gibi gittiler, bittiler. Şimdi düşünüyorum keşke babacığıma kızmasaymışım iMac de nedir diye, şimdi babamı da iMac'ini de yaptığı işleri de o kadar özledim ki.

Üç ay üç günde hayat çok kolay alt üst oluyor, o yüzden ben çok küçük, haddim olmadan bir tavsiyede bulunacağım. İnancı olanlara söylüyorum bunu, hepimiz aynı hataya düşüyoruz. Planlanmış bir hayatı tekrar planlıyoruz ve o plan da tutmadığında çok üzülüyoruz. Senin yerine zaten 'biri' düşünmüş ve yapmış senin planını, o yüzden yapacaklarını kafanda kur ama asla 'önce bu sonra bu sonra da şu olacak' gibi tabirler kullanma.

Tam 4,5 ay önce üniversite kaydı için gideceğiz derken tek başıma her şeyimi halletmek zorunda kaldım. Canım babam beni kendi elleriyle okuluma götürüp bırakmak isterken hastane yatağından 'iyi yolculuklar oğlum, şimdi gelemiyoruz ama olsun, iyileştiğimde beraber tekrar gideceğiz' dediğini sanki dün gibi hatırlıyorum. Ha o benim okulumu belki dünya gözüyle göremedi ama şu an eminim ki görüyor ve gurur duyuyor.

Demem o ki hayatı planlayan zaten 'biri' var. O yüzden boş verin aksın, o yolunu buluyor bir şekilde.

**Doğaüstü güçlere dair batıl inançlar taşımayan biri olarak, izninle ben de kendi kısıtlı düşünce ve deneyimlerime dayanarak bir tavsiyede bulunmak isterim.**

**Kâinatta mükemmel ya da en azından üstün bir varlık olup olmadığı sorusu bir yana, insan kusurlu bir canlı ve bazen iç rahatlatıcı yanılsamalara ve hayatı akışına bırakmaya ihtiyaç duyabiliyor. Bugün, binlerce yıllık bilgi birikimimiz dâhilinde yaşamın ne olup ne olmadığına dair az çok bir fikir sahibiyiz. Belirsiz kısım içinse herkesin kendine göre bir inancı var. Tavsiyem odur ki inancınız her ne olursa olsun hayattaki amacınıza dair sizin adınıza önceden tasarlanmış bir planın arayışına girmeyin. Hayat, siz nasıl yaşıyorsanız odur. Açıkçası ben, rüzgâr hangi yöne eserse oraya sürüklenerek geçirilen bir hayattansa, bazı şeyleri ne kadar çabalarsam çabalayayım değiştiremeyeceğimin bilincinde, kendi hayallerimin peşinde koşmayı tercih ederim. Varsın gelecek ondan beklediklerimi getirmesin.**

**Ve Güvenç... Anlaşılan sen hazırlıksız yakalanmışsın, lakin ölümle yüzleşmeye asla tam anlamıyla hazır olamıyor insan. Bir daha asla eskisi gibi var olmayacak olsalar bile tüm olanaksızlıklara rağmen vardılar ve yanındaydılar. Umarım o insanların bir zamanlar yaşadığını, yaşadıklarınızı ve sana neler kattığını asla unutmazsın.**

Şimdi gelelim konumuza. Bir MacBook Pro 13" gündelik kullanım, video ve foto düzenleme ve kayıt işleri için gereksiz mi kalır? Daha ucuz seçenekler varken ne gereği var mı dersiniz yoksa 'hacı oyun yok onda ne yapacaksın onu' mu dersiniz? Bir de ömür biçseniz şahane olur :)

**Mac'leri yeterince özgürlük sunmadıkları ve gereğinden fazla pahalı oldukları için pek sevmesem de, benim kişisel beğenimin ötesinde gayet kullanışlı oldukları gibi bir gerçek var ortada. Anladığım kadarıyla sen de sağladıkları rahatlığa zaman içinde alışmışsın. "Oyun yok onda" demem, "oyun seçenekleri kısıtlı" diyebilirim ancak. Diğer bir deyişle oyun oynamak için almasan da *bazı* oyunları oynayabilirsin. Ömrü ise MacBook Pro'nun hangi modelini aldığına göre değişir ama en alt modeli bile en az iki sene idare edecektir seni.**

(İkizler burcuyum ve evet yanardönerim, ruh halimi çok çabuk değiştirebilirim. :)

**Alışkınım ben, sorun değil (:**

Haydin kalın sağlıcakla...
Güvenç Terzierol

Bitirirken: XYZ - Souvenirs

**Bitirirken: Alcest - Souvenirs d'un autre monde (maksat isimler uyumlu olsun) Birkaç yıl sonra hâlâ buralarda olursak, yine bekleriz.**

## ✉ AKLIMDAKİ SORULAR

Hi! Eren Bros. sana birkaç sorum var.
**Tevekkeli değil bugün kendimi süper hissediyorum! Akşam yediğim mantardan olsa gerek.**

1) Al Pacino mu? R. De Niro mu?
**Zor bir soru, ama De Niro diyeceğim. Hatta sırf Captain Shakespeare rolü sebebiyle bile diyebilirim, hehe.**

2) Liv Tyler mı? Kristanna Loken mi?
**Undómiel.**

3) The Godfather mı? Scarface mi?
**İkisini de izlemedim ama The Godfather.**

4) Nike mı? Adidas mı?
**Takunya™. Cidden ama hangisiyle rahat ediyorsanız o.**

5) Oyungezer mi? Diğer dergi mi?
**Diğer dergi (Famitsu).**

6) Metallica mı? Beatles mı?
**Metallica. Sad but true.**

Thanks for reading :))
Arda Köroğlu

**Mektubun baştan sona bir nevi false dilemma'dan ibaret olsa da, itiraf etmek gerekirse, zihnimi şu sıralar meşgul eden, "If happiness can only be achieved with fulfilling -even yielding to- our evolutionary impulses and desires, are we really ought to seek it in the first place?", "What would happen if we were to eliminate suffering in all sentient life?" gibi soruların arasında bu anketimsi iyi geldi. Tabii tercihen mektuplarımızı (ve yanıtlarımızı) İngilizce yazmıyoruz ki daha çok kişi anlayabilsin, değil mi Arda? Değil mi Eren? Eren?!**

## ✉ GÜLÜN BİTTİĞİ YER

Eren Abi, merhaba!
**Merhaba Semih, yaşasın Cumhuriyeti!**

Cidden çok iyisiniz ki derginizi okurken kitap ayıracı kullandırtmayı başarıyorsunuz! Belli bir yaşın altındakiler bu dergiyi okumamalı ama. Geçen sayınızda, daha önce kitap, defter sayfalarını çevirirken de olduğu gibi parmağımı kesmeyi başardım! OGZ'nin kestiği parmak acıtmıyor ama sızlatıyor. :)
**Biz senin parmağını kestik, sen ise bizim sakalımızı tıraş ettin. Kesilen parmağın yerine yenisi gelmez, fakat kesilen sakal daha gür çıkasdfgasdfg.**

Bu arada, FIFA 12'de bir şey dikkatimi çekti: 2. veya 3. ligden bir takım seçip, karşıma Barcelona'yı aldım. Tamam, seçtiğim takım kötü, pek taraftarı yok ama rakip Barcelona yahu, nasıl bu kadar az seyirci gelir? Stadyum da küçük bi de... Bunu düzeltirseler iyi olur. Iıı, maçın sonucunu pek hatırlayamıyorum :) Messi double-double yapmış olabilir belki!
Semih Etiğ

**Messi önce benim gibi 1283 gol atsın, kimin double-double kimin quadruple yaptığını ondan sonra konuşalım. Bir de Messi deyince benim aklıma hep Charles Messier geliyor; gözümün önünde nebulalar, pulsarlar...**

**Sana bir yara bandı borcumuz var, unutturma emi.**

## ✉ BÜYÜKLERİMİZ HAKLIYMIŞ DEMEKTEN USANDIK

Merhabalar. Büyüklerimizin "bizim zamanımızda" diye terimleri vardır. Meğer ne kadar da haklılarmış. Geçen ayki (Şubat 2012) sayınızda PSX klasiklerine bakarken, oradaki oyunlardaki anılarım gözümün önüne geldi. Klişe olacak ama şimdiki oyunlar harbiden bomboş. Mona Lisa'nın HD versiyonu gibi. Görüntü güzel ama Bayan Lisa'nın suratında o derin anlam yerine, donuk bir ifade var.
**Hâlbuki *Call of Duty* yerine *Grim Fandango*'nun milyonlar sattığı bir dünyada yaşıyor olsaydık, her şey nasıl da farklı olurdu.**

Neden Parasite Eve, Chrono Cross, Legend of Legaia, The Legend of Dragoon gibi efsanelerin devamları yapılmaz ki? (Evet J-RPG hastasıyım...) Parasite Eve'in devamı PSP'ye yapıldı sanırım ama el konsoluna yapılan bir oyunun da efsane olabilitesi tartışılır. LoL'ün de Legaia 2 diye bir devam oyununu PS2'de oynamıştım ancak sonuç hüsrandı. Neyse asıl mevzuya, yaklaşık 11 sene devam oyununu beklediğim, 23'e merdiven dayadığım şu günlerde de hâlâ beklediğim Chrono Cross'a gelelim... İnsana yaşama sevinci veren bu oyunun derginizde adının geçmesinin bile bana kattığı hazzı anlatamam. Yıllardır, "Acaba bu oyunu bir tek ben mi oynadım? Bir tek ben mi bu kadar etkilendim?" diye merak ediyordum. Hâlâ da ediyorum gerçi. Derginizde görünce birilerinin haberdar olması bile beni mutlu etti. Size teşekkürü borç bilirim...
**Öyleyse şu videoyu sana armağan ediyorum, bayılacağından eminim: youtu.be/SoSG3m4FHgQ (Arkadaki flütçünün Burak Beşir adında bir Türk olduğunu biliyor muydunuz?) Müziği güzel olan oyunun kendi de güzel oluyor, tecrübeyle sabit.**



Üçüncü boyut sizde kalsın, teşekkürler.

1- CC'nin yapımcıları yanlış hatırlamıyorsam Final Fantasy 11'i yapmışlardı ve onun üzerinde çalışıyorlardı. Acaba yenisinin yapılma ihtimali var mı?
***Final Fantasy*'nin yenisinin yapılma ihtimali var, evet. ^^ *Chrono* serisi içinse ortada bir plan yok ama hâlâ umut var. En son 2009'da yapılan Famitsu anketine bakılırsa, devamı en çok beklenen 50 oyun arasında 14. sırada yer alıyormuş *CC*.**

**Az önce de ismi geçmişti, bilmeyenler için bir not düşeyim: Famitsu bizim bir senede sattığımızın fazlasını bir haftada satan, Japonya'nın en popüler haftalık oyun dergisi.**

2- Derginizde ufak resimde dikkatimi çekti; Dark Serge (Lynx), Harle ve Kid, Termina'daki bara giriyorlar ve orada bir diyalog geçiyor. Bu sahneyi nasıl görebilirim? Çıktığından beri oynuyorum ve hâlâ yeni yeni şeyler buluyorum. Bunu da merak ettim, öğrenmem lazım.
**Kesinlikle hiçbir fikrim yok, üzgünüm.**

3- Final Fantasy 10 yeniden yapılıyor sanırım. PS3'e gelecek mi? Yoksa sadece Vita için mi yapılacak?
**Hem PS3 hem de Vita'ya çıkacak yeni *Final Fantasy X*.**

4- Final Fantasy 7 Remake yapılacak mı? PS3 için Tech Demo yaptılar ama bilmedikleri şey FF fanları şakayı kabul etmez. Yapmayacaklardı o demoyu.
**Soruna soruyla cevap vereyim: Daha fazla *Final Fantasy VII* istediğinden emin misin? Seri içinden yeniden yapımı hak eden başka oyunlara öncelik verilse, hatta mümkünse *Final Fantasy*'yi sağmayı bırakıp yeni fikri mülkler üretilse daha hoş olur derim ben.**

Sorularım bu kadar. Lafı uzattıysam affola. Bu arada PSX Emulator kullanan varsa benim gibi, Pete'in OpenGL2 plugin'ini bulsunlar. Zira grafik takıntısı olanlar için bir nebze de olsa iyileştirme sunuyor. Bazı oyunlarda ağzı, yüzü, burnu olmayan karakterlerin yüz hatlarını bile görünür hale getiriyor. Bu kısmı illegalse "Bu arada"dan itibaren yayınlamayabilirsiniz.
**Böyle CSI'daki gibi zum yapıp araba plakalarını da okutabiliyorsa, müthiş.**

Teşekkürler, başarılar OGZ ve OGZ'nin goyunları...
Berkay Can Eroğlu

**Biz teşekkür ederiz. Siz siz olunuz, yine de büyüklere *gereğinden fazla* itibar etmeyiniz.**

*"OGZ'nin kestiği parmak acıtmıyor ama sızlatıyor."*



### ✉ HAVADAN SUDAN TOPRAKTAN

Merhaba sevgili Eren ve Oyungezer Ailesi,
Üç senelik okurunuz olarak artık mail gönderecek olgunluğa eriştiğimi düşündüm ve sonunda klavyeye sarıldım :) Sonra klavyeme sarılı kalırsam bir şeyler yazmamın zor olacağını fark ettim ve klavyeyi ait olduğu yere bırakıp başladım yazmaya...

1) Resident Evil bu defa patlayacak gibi. Gerçi son multiplayer videosu biraz kötümserliğimi dağıtır gibi oldu ama sen düşünüyorsun bu konuda?
**Ama hangi *Resident Evil*? Bakınız *Resident Evil 6* da yoldaymış, 20 Kasım günü geliyormuş. Her halükarda, birazdan soracağın sorudan gördüğüm kadarıyla radyo yayınını dinlemişsin. Dinlediğine göre, muhtemelen Tuğbek'in söylediklerini de duymuşsun. Bu saatten sonra *Resident Evil*'dan pek bir şey beklememek lazım.**

2) Oyunlar biraz fazla mı kolaylaşıyor? Skyrim'i bile son seviye zorlukta çok kolay dövebiliyorum. Azıcık karşılık verse ya?
**Verecek ama kıyamıyor abisi.**

3) Skyrim demişken, derginizdeki incelemesine bayılmıştım. Böyle değişik tarzda incelemelere daha sık yer vermeniz mümkün mü acaba?
**Benim de temennim bu yönde.**

4) Geçenlerde yapılan radyo yayını çok güzeldi. Böyle birkaç ayda bir değil de daha sık yapsanız hoş olmaz mı? Hatta her seferinde değişik yazarlarla, bazen oyun sektöründen özel konuklarla?
**Radyo yayınından ziyade Sohbet-ül Gezerleri sıklaştırmayı planlıyoruz. Canlı yayın olmayacak belki ama en azından görüntülü olacak, güzel olacak, hoşsohbet olacak.**

5) OGZ forumlarında seviye neden bu kadar düşük? Hemen hemen her başlıkta birden fazla moderatör var fakat tartışmalar yerde sürünüyor. Senin bu konudaki görüşlerini çok merak ediyorum.
**Uzun zamandır belirli birkaç bölüm haricinde takip etmiyorum forumu, dolayısıyla senin hangi bölümler üzerinden genelleme yaptığını bilemiyorum doğrusu. Fakat her halükarda moderatörün var olup olmaması o kadar da önemli değil kanımca. Moderatörün görevi gerektiğinde destek niteliğinde ufak müdahalelerde bulunmak olmalı, yönetmek değil.**

6) Sence geçtiğimiz sene Oyungezer'in en büyük kazancı ve en büyük kaybı kimler/neler oldu?
**Derginin fiyatına 1 TL zam yaptığımızdan beri çok feci para kırıyoruz, haberiniz yok! Şaka bir yana, yeni okurlar kazanmaya devam etmemiz ve satışlarımızın nihayet düzenli olarak on bin sınırının üzerinde seyretmesi güzel bir gelişmeydi. Aramızdan ayrılanlar elbette bizim için bir kayıptı, ama diğer yandan yeni isimlere de merhaba dedik. Teker teker sorsan herkesin farklı bir cevabı olacaktır eminim.**

**Bu hesaba göre iki adet PS3 ile yirmi yıl sonrasının teknolojisine sahip olabilirsiniz.**




7) Daha çok sorum var. Onları daha sonraki mektuplara bırakmakla iyi mi ediyorum sence? :)
**Süpersin Murat.**

Sevgiler,
Murat Manay
P.S: Yayınlansın beklentisiyle yazmadım, buradan da cevaplasan olur. Hatta cevaplamasan, sadece okudum desen de olur. Hatta okumasan, sadece... (böyle sürüp gider :P)

**Hatta okumasam da sadece bir göz gezdirsem... Hatta göz gezdirmesem de korkak bir bakış fırlatsam... Hakikaten gidiyormuş be Murat, burada bırakalım en iyisi.**




*"Maalesef hayatta tek değişmeyen ve kaçamadığımız şey ölüm."*

### ✉ NON SERVIAM

Şöyle basit bir girişle, halinizi hatırınızı sorarak başlayayım işe Oyungezer ahalisi. Nasılsınız, nasıl gidiyor işler? Kusuruma bakmayın anca işim düşünce mail atıyorum, biraz mahcubum karşınızda. Yüce gönüllerinize sığınarak mail yazmamın esas sebebine, yani sorularıma geçiyorum.
**Ben de ancak ay sonunda işim düşünce yanıtlıyorum; ödeştik sayılır.**

Aslında bu soruyu Organize Sanayi bölümüne yazmam gerekirdi, ama soracak başka sorularım da olduğu için Posta İdaresi, nam-ı diğer Eren Abi'ye yazıyorum. Mümkün olduğu kadar çabuk bilgisayarımı değiştirmek istiyorum. Şöyle canavar gibi bir laptop istiyorum kendime. Piyasadaki çoğu oyunu çalıştırabilecek bir alet, fiyatı da çok çok mühim değil ama cebimde de kocaman bir delik açmasın. Bir de çok dayanıklı olması lazım, HP kullanıyorum deyim, Burak Abi çözer herhalde ne demek istediğimi.
**Benim hemen hemen hiç anlamadığım iki konudan biri dizüstü bilgisayarlar (diğeri de peyzaj mimarlığı). Daha sağlıklı cevaplar için Sanayi'nin kapısını yumruklayınız. Tıklatınız derdim ama malum, kapı sanayi kapısı.**

İkinci sorum direkt Tuğbek Abi'ye. Kendisi 2011 Aralık sayısında Paradise Lost hakkında yazmıştı, ben de uzun zamandır okumak istiyordum zaten, yazısını okuyunca da iyice teşvik oldum aldım. Lakin çeviri beni çok zorladı, çok kötüydü, anlayamadım bir türlü kitapta yazılanları, o yüzden tez elden bırakmak zorunda kaldım. Tuğbek Abi, senin elindeki kitap hangi yayım evinden ya da Türkçe çeviri mi? Kaliteli bir Kayıp Cennet çevirisi bulabilir miyim, bulabilirsem nereden?
**Tuğbek Abi'ye sordum şimdi, "Bende İngilizcesi var, çevirisine bakmadım maalesef" dedi. İngilizcen yeterli düzeydeyse ben de orijinalini okumanı öneririm; üstelik tamamı internette (örneğin Project Gutenberg'de) ücretsiz olarak bulunabiliyor. Ama hangi dilde okursan oku, anlamlandırabilmek için mitolojik öykülere (özellikle de İncil'e) bir miktar hâkim olman gerekiyor.**

**Bir de kişisel not: Paradise Lost'un hem Kayıp Cennet, hem de Cennet Kaybetti olarak çevrilebilmesi hep hoşuma gitmiştir.**

Merak ettiğim bir başka konu, an itibariyle Oyungezer'in eski yazarları.

## Gezenti

**(Waldo)**



*Kar, kış, kıyamet üçlüsünün bir araya gelmesiyle bu ay Gezenti'ye katılım sıfır derecenin altına düştü. Biz de hemen Waldo'ya bir haber saldık, kendisi de bizi kırmadı ve elinde Oyungezer'iyle birlikte dünyanın sıcak bir köşesindeki kumsalda kaybolmayı başardı. Bulabilene aşk olsun.*

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Âlim unutur, kalem unutmaz. Söz uçar, yazı kalır. Minareyi yaptırmayan yerden bitmiş sanır.

Kaan Abi, Mehmet Abi, Olgay Abi ve diğerleri nerelerde neler yapıyorlar, arada bir dergi içinde iki kelime haber alsak onlardan?
**Kaan Abi birkaç ay önce Paris'e taşındı, artık orada yaşıyor. Boş zamanlarında -haklı olarak- SWTOR'a ve BioWare'e giydiriyor. Mehmet, İngiltere'den döndüğünden beri Sabancı Üniversitesi'nde okuyor/çalışıyor. Ayrıca arada bir *kedilerle beraber, kedilere rağmen, kedilerden saklanarak, kedileri kandırarak, kedileri oynayarak* Fareler Oyunda'ya yazıyor. Olgay'dan benim de haberim yok doğrusu, en son askere gidip döndüğünü biliyorum sadece.**

**Tabii artık devir değişti, bu insanları dergi aracılığıyla olmasa dahi internet üzerinden takip edebilirsiniz. Bizim zamanımızda yoktu böyle şeyler; hepimiz ya larvaydık ya da zergling.**

Bir başka sorum ise Batman Arkham Asylum'a internet dışında nereden ulaşabileceğim. Girdiğim hiçbir mağazada yok. İnternetten almama sebebim ise internetten alışverişe güvenmemem.
**Yıl olmuş 2012, hâlâ internetten alışverişe güvenmeyenler var... Şaka şaka. Sen hangi mağazalara bakmıştın bilemiyorum ama D&R, Mavishop ve Overgame'e baktım ben, içlerinden bir tek Mavishop'ta vardı. Oyunun Türkiye dağıtıcısı Aral ama onların da web sitesinde "stokta yok" görünüyor. Dilersen doğrudan kendilerine bir mektup atıp ya da alo deyip durumu öğrenebilirsin.**

Mail'ime son vermeden önce CS: Global Offense'in tam tarihini ve kutulu satılıp satılmayacağını da söyler misiniz?
**Büyük olasılıkla -en azından ilk çıktığında- yalnızca Steam üzerinden satılacaktır. Tam tarih açıklanmadı ama 2012'nin ilk yarısı içinde çıkacağını biliyoruz. Açık betasına az kaldı, onunla birlikte kesinleşir her şey.**

Mail'ime mümkün olduğu kadar çabuk ve kesinlikle cevap verirseniz çok minnettar olurum. Şimdiden çok teşekkür ederim, kolay gelsin hepinize, Allah sizi başımızdan eksik etmesin.
Ali Kazgan

**"Kestane kebap, acele cevap!" Posta İdaresi'nin mottosu bu cümlenin yalnızca yarısına tekabül ediyor. Hangi yarısı olduğunu varın siz düşünün.**



Paradise Lost demişken Gustave Doré'yi anmamak olmaz.

### ✉ DOTAAA

Merhaba Eren Abi. Malum 15 tatil girdi, ben de çıkmasını uzun süredir beklediğim DOTA 2'nin beta key'ini aramaktayım. Birçok siteye üye olup çekilişlere katıldım, Steam'in formunu doldurdum ancak bana bir türlü layık göremediler :( 15 tatilde bol bol oynamayı düşünüyordum malum okul zamanında tatil vaktindeki kadar zaman ayrılamıyor. Ama ne yaparsam yapayım bulamadım. Belki buradan bunu isteyerek patavatsızlık yapıyorum ama gerçekten başka bir şey aklıma gelmiyor, yok yani :( Oyun dergim Oyungezer'e başvurayım, belki yardım edebilirler dedim. Elinizde fazla beta key falan varsa gerçekten şu 15 tatilde oynamak istiyorum DOTA 2 :S Eğer buradan bunu isteyerek öküzlük etmişsem kusura bakmayasın.
Eymen Özel

**Estağfurullah Eymen, öyle şey mi olur. Ne yaparsın, umut fakirin ekmeği. DOTA 2 anahtarı yok elimizde ne yazık ki, ama onun yerine seninle bir başkasını paylaşmak istiyorum. Bu anahtar sayesinde dünyalar senin olacak: FCKGW-60YUN-8BAD-F00D (Çalışmazsa 13 tane 3 yazın.)**

### ✉ KÜÇÜK OYUNCUNUN BÜYÜK MAIL'İ

Merhabalar Eren Abi. Adım Can, 12 yaşındayım ve gaza gelip bu mail'i atıyorum (Aman bu derginin seviyesi düştü diyenlere, Atari oynadım lan ben abim sayesinde u.u).
**Kazık kadar adam olmuşsun, hâlâ Atari mi oynuyorsun?**
1. İlk olarak şunu söylemek istiyorum, hani Dijital Oyunculuk Federasyonu kuruldu ya. İşte artık derslerde seçmeli ders olarak profesyonel oyunculuk verilse. Hem oyunlarda da kalite artabilir, hem ESL gibi turnuvalardan daha çok ekmek yeriz Türk halkı olarak, hem de Orta Doğu'daki Kore gibi oluruz ehuehuehuehu (N.E.M'in etkileri :D).
**Senin yaşındayken ben de wohahahaha diye gülüyordum, ehuehuehu onun yanında *komik* kalıyor. Ehem, ne diyorduk. Seçmeli derslerin istenilen kıvama gelmesine daha çok var be Can. Diğer yandan, oyunculuğu "okulunda" öğrenmemize gerek var mı acaba?**
2. Ankara'da yaşayan biri olarak soruyorum, bizim ne eksiğimiz var! Hiç etkinlik yok burada oyunculara ve cosplay'cilere. Kontakt bizim de hakkımız!1!!11!1!!!!
**O halde hemen Google'a ya da Facebook'a "ToruCon" yazıyorsun. Geçen sene yapılan etkinliğin Ankara'da gerçekleştiğini görüyorsun. Fotoğraflara baktıkça için gidiyor... Gerçi bana kalırsa cosplay etkinliğinden ziyade Ankara'nın en önemli problemleri şunlar: (1) Deniz yok, (2) Melih Gökçek var, (3) bildiğin soğuk.**
3. Ülkemizde bence artık vergiler azaltılmalı. Oyun için para biriktirsem de bir ayda bir oyun ancak alabiliyorum, ama Kasım ayından beri nakavt durumundayım.
**PC oyuncusu olduğunu varsayarak, Steam indirimlerinden faydalanmanı öneririm. Böylelikle oyunları çıktığı gibi alamasan da hiç oyunsuz kalmamış olursun, mutlu olursun.**

Ankara'ya da bir The Game kurulsa. Ha bu arada, The Game'deki 18+ sınırı biraz saçma. Onun yerine bir oyuncu sınavından geçsek 18'den küçüksek, sonra da eğer başarılı olursak bir kart verseler onla girebilsek :) Güzel olurdu yav.
**Senin için güzel olurdu tabii (: Hem bak her yerde bir sınav, bir sınav da biz mi yapalım yani? Gerçi aslında insanları yaşlarına göre sınıflandırmak da her zaman pek akıl kârı değil, fakat The Game'deki 18 yaş sınırının birden fazla mantıklı sebebi var. Biraz düşünürsen eminim sen de hak vereceksin.**
4. Hardcore Gamers ailesinin bir üyesi olarak OGZ ahalisine selamlar söyler, kaçarım.
**Okka ailesi olarak, aleykümselâm.**

Can Bostancı
"Gerilim"
NOT: Eren Abi yayınlarsan havaya uçarım yaavvvvvv :)

**Doğrusunu söylemek gerekirse hayattaki yegâne amacım insanları havaya uçurmak değil. Yine de elimden gelenin en iyisini yapıyor ve mektubunu yayımlıyorum Can; martılara benden selam söyle.**

**Can'ı da postaladığımıza göre bu ayki görevimizi başarıyla yerine getirdik demektir. Posta İdaresi tüm oyungezerlere iyi uçuşlar diler. *-Eren Okka***

## İdaresiz



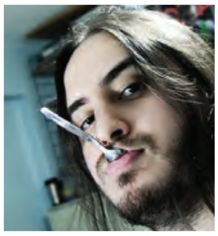
**Merhaba Oğuzhan. Sana bir iyi bir de kötü haberim var. İyi haber, mektubunu Mors alfabesiyle göndererek tarihe geçtin. Kötü haber, tarih seni Mors Oğuzhan olarak yazacak. Meraklısına (ve üşengecine), mektubun meali şöyle:**

***ona küük süprizler hazirla***
***merhaba oyungezer : görümeyeli nasilsin ? 2012 ocak sayini evin iinde kaybettim, üzgünüm. olurda bir süpriz yapmak istersen yataimin altindaki boluktan ikman ho olur. gidindan öptüm.***
***görümek üzere. a. ouzhan "jagex..." akka***
***not : dilbilgisi kurallarina -hayir gramer deil- elimden geldiince uydum ama büyük küük harfler kayboldu -nedenini biliyorsun goyuncum- ve nickimde j ile x büyük harfle yaziliyor***
***not v1.6 : yayinlaman önemli ama cevap olarak :) yada : yazmanda yeterli eren abicim. hoop ver bi gidi***

**Yasal uyarı: Kuantum dolanıklık yoluyla elimize ulaşan ilk okur mektubundan sonra İdaresiz bölümü kendi kendini imha edecektir.**

# PIXEL

## DEĞERLENDİRME SOFRASI



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

**AYIN ÖNERİLERİ**
- **Orphaned Land** ve **Opeth** konserlerine gidilir.
- **Anneke** ve **Lamb of God**'un son albümleri dinlenir.
- **Take Shelter** izlenir.

2011'in değerlendirmesini Şubat'ta yapmak biraz geç sayılır ama yapmazsam da çatlarım sevgili okuyucular. Hem tarihe bir not düşmüş olmak gerek. Çok uzun zaman sonra bu sayfalara baktığımda "vay be, o dönemde demek ki..." diye cümleler kurmak istiyorum. 2011 müzik adına benim için inanılmaz geçmedi. Yeni albümlerin sayısı çoktu ama pek azı beğenimi kazandı. Yine de Kasabian'ın **Velociraptor!**'u zirvede tamamladı. Albümün kapanış parçası Neon Noon zilyon kere dinlendi. Yeniler aksine pek çok eski grup keşfedildi. O kadar ki üç yıl yeni albüm çıkmasa gık demem. Bir sinefil olarak sinema sektörünü daha verimli buldum diyebilirim müziğe göre. Çok fazla güzel film çıktı, pek çok da yenilikçi kareler gördük bunlarda. The Artist gibi cesur bir film vardı köşede ama beni **A Separation** can evimden vurmayı bildi ve kaptı ödülünü. İran sinemasının yükselişini görmek istiyorum resmen! Oyun dünyasını zaten çok yazdık ettik, uzatmayacağım ama ben özellikle **bağımsız yapımlardaki** artışa hayran kaldım. 2012'de AAA oyunlar gerileyecek muhtemelen ama bağımsız/mobil oyunlar alıp başını gidebilir. Ha bakın üç eğlence sektöründe ise bu sefer lider "sinema" olacak diyebilirim gönül rahatlığıyla. Arka sayfalarda kalan "2012'de beklediğimiz filmler" dosyamıza bir göz atın hele.

Onun haricinde kendi adıma durağan, yer yer gerileyen bir yıldı 2011. Akılda kalıcı bir olay olmadı ama alışılmışın dışında pek çok **yeni arkadaş** edindim. Hepsi güzel insanlar. Sevdim. 2011'e girerken "bu yıl unutma yılı olacak" umutları taşısam da olmadı. Bu sefer öyle bir umut taşımadım, belki tersi teper, belli mi olur? Yine de bazı şeylerden kurtulmayı, yakamdan atmayı başardım. *Boşvermek* yer yer güzel bir spor. Spor demişken, o olmadı bak, kanayan yürek yaram resmen. Yürek yarası demişken de, neyse...

## WEB'E GELSENE...

Web tabanlı oyunlarda bir artışın olduğu gerçek. Tarayıcıların marifetleri arttıkça (örneğin Chrome'a gamepad desteği) bu oyunların da sayısı artacaktır. Şimdilik iki tane önerimiz olsun. Bunların ilki *Abobo's Big Adventure*. Double Dragon'un kötü adamına özel bu oyunu oynayıp o 80'ler arcade tadını aldıktan sonra *Cut The Rope*'a geçelim! Mobil platformun popüler çocuğu, IE9'a özel olarak geliştirilmiş, HTML5 destekler hale gelmiş. Hatta oyunu görev çubuğuna tutturursanız (Win7) daha önce yayınlanmamış yeni bölümleri de oynayabilirsiniz. Gerçi konu IE olunca yüzümüz ekşimiyor değil...
www.cuttherope.ie | abobosbigadventure.com




## STREET FIGHTER 25 YAŞINDA!

Henüz değil yani. 30 Ağustos'ta resmi olarak 25 olacak ama Capcom şimdiden kolları sıvamışa benziyor. Resmi logo Şekil-A'da gördüğünüz gibi. Dünya çapında planları var Capcom'un. Muhtemelen özel oyun paketleri ve turnuvalar şeklinde geçecek ama nerede ve nasıl, tahmin yürütemiyoruz. Türkiye'ye sıçrar mı, hiç emin değiliz. Ama... 25 demek ha... Vay vay... Yaşlanıyorsun be Ryu!




## PLAYSTATION 2'NİN "GOD" MODU!

**PS2 ölmüyor** arkadaşlar, hiç ölecek gibi de gözükmüyor. Neye göre konuşuyoruz derseniz, Sony'nin açıkladığı son verilere göre konuşuyoruz. Bildiğiniz gibi Kasım-Aralık ayları ecnebi topraklarda bir hayli tatil dolu, hediyeli geçiyor. İnsanlar birbirlerine teknolojik cihazlar hediye edip mutlu oluyorlar. PS2 de bu bir aydan biraz fazla olan süre diliminde **500.000**'den fazla satış gerçekleştirmiş bulunuyor! Elbette Amerika'nın göbeğinde satmamışlar (Orta Doğu, Doğu Avrupa, Güneydoğu Asya, Güney Amerika gibi alım gücünün daha düşük olduğu yerler) ama yine de yeni kardeş PS Vita kadar satış performansı göstererek hepimizin gözünü korkutmasını bildi; *PS4 çıkar yakında* derken hâlâ PS2'nin satması!




## SHENMUE ATTI ÜÇ OLDU!

Aslında olmadı, ama yaratıcısı *Yu Suzuki* imalarda bulunup kalp çarpıntısı yarattı. Fransız Shenmue hayran sitesine verdiği özel röportajda, oyunun haklarını satın alabileceklerine dair sinyal verdi Suzuki. Shenmue'yu 11 bölüm şeklinde yazdığını ama ikinci oyun itibariyle ancak altı bölümün bittiğini vurgulayan Suzuki, böylelikle *beş bölümlük bir final oyunu neden olmasın aga* demek istedi. Aga kısmından çok emin değiliz gerçi... Ayrıca sadece Japonya'da mobil platformlara gelen *Shenmue City* de kapılarını kapattı, hem de yurtdışı görmeden. Ekip böylelikle üçüncü oyun için yeterli zamanı bulmuş da oluyor; ne dersiniz, Shenmue 3 gelir mi? (Hep birlikte: EVEEeeEeT!)



PSN



## TOKI TORI

**Civciv deyip geçme**

Toki Tori, Game Boy Color'ın ölmeden önceki son ve gayet başarılı oyunlarından biriydi. Yanlış zamanda yanlış konsolda çıkması sebebiyle adını çok fazla duyuramasa da kalitesi pek çok bulmaca dostunun dikkatini çekti ve ardı ardına remake'leri patladı. Hatta yeni bir devam oyunu da yolda. Şimdi de PS3'lerimize konuk olan oyunda *Toki Tori* isimli civcivi kontrol ederek dört bir yana dağılmış kayıp yumurtaları bulmaya çalışıyoruz. Oyun tarz olarak Lode Runner'a oldukça benziyor. Civcivimiz uçamadığı ve zıplayamadığı için de elimizdeki eşyaları doğru şekilde doğru yerlerde kullanmamız gerekiyor. İşte oyunun kafa patlatan ve kendine bağlayan kısmı da burası zaten. Hata mı yaptınız? Hiç üzülmeyin, istediğiniz an zamanı geriye sarıp kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Bu akıllıca sistemle aynı turu tekrar tekrar oynama eziyetinin önüne geçilmiş. %100 başarılı Move desteği de cabası. Açık konuşuyorum, uzun süredir PSN'e gelmiş en iyi oyunlardan biri Toki Tori.

**-Emre Sümer**

**Platform:** PS3, PC, Wii
**Çıkış Tarihi:** 16 Kasım
**Fiyat:** £6.29
**Yapımcı:** Two Tribes
**Oyuncu Sayısı:** Forever Alone




XBLA




## CHOPLIFTER HD

**Yaralı var diyorum, hâlâ ateş ediyor!**

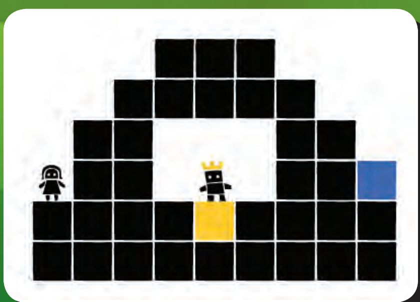
20 yıl önceki 8-bit ses ve grafiklerden, 5.1 surround ses ve HD grafiklere... Vay be, zaman cidden uçup gidiyor (oyunun çıktığı yılda doğmamış olmama rağmen hayıflanmam da ayrı bir güzellik). Hâlâ hiçbir şey kaçırmış sayılmazsınız, çünkü **Choplifter HD** evlerimize cüzi bir ücretle konuk olmaya geliyor. Yaralı insanları kısıtlı zaman diliminin içinde yoğun düşman ateşi altında ve limitli yakıtla en yakın sağlık kuruluşuna taşımaya çalışıyoruz ki bu da bana ciddi derecede Crazy Taxi serisini anımsattı. İşte işin içine de burada farklı helikopter seçimlerine bağlı olan stratejik kararlar giriyor. Her zamanki gibi hızlı ama dayanıksız helikopterler, ya da insan taşıma kapasitesi yüksek fakat ağır olanlar falan derken elimiz de armut toplamıyor tabii. Biz de ateşe ateşle karşılık verebiliyoruz. Ama oyun buram buram arcade kokuyor. Ha eğlenceli mi evet ama çok da süper sayılmaz. Bir süre oyalar gene de. **-Emre Sümer**

**Platform:** Xbox 360, PS3
**Çıkış Tarihi:** 11 Ocak
**Fiyat:** 1200 MP
**Yapımcı:** InXile Entertainment
**Oyuncu Sayısı:** Tek



PİKSELİZASYON

## PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR

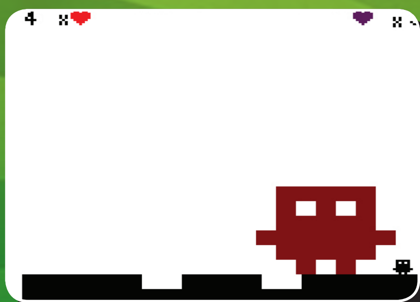


### MIDAS

**Kafayı bloklarla bozmak!**

Jam yarışmasında birinci gelen bir oyun var karşınızda. Yani sadece 72 saatlik bir üretim süreci sonrası ortaya çıkmış. Bu yüzden görsel ve işitsel olarak harika şeyler beklemek yersiz ama konsept olarak süper bir oyun Midas. Hani derler ya "dokunduğun altın olsun", heh işte, erkek karakterimiz de öyle, her dokunduğu altın (sarı) oluyor ve düşmeye başlıyor. İlk amaç engelleri aşıp mavi noktaya gitmek, sonra da sevdiğimiz kadının elini tutmak. Yani en az iki rota var. Zekice kotarılmış bölümler sayesinde biraz saç baş da yolduruyor diyebiliriz, öneririz.

**http://bit.ly/ywYykA**



### SUPER PIXEL MAN

**Kafayı piksellerle bozmak!**

Pixel Man dedi, beni benden aldı zaten oyun. Küp şekeri kadar bir "man" soldan sağa doğru gidip 30'dan fazla bölümü tamamlamaya çalışıyor. E ne farkı var geri kalan bir buçuk milyon oyundan diyenlere, hem çok kötü müzikleri hem de ilginç bölüm öğeleri var diyebilirim. Bir bölümde koca bir invader ile kapışırken bir diğer bölümde arcanoid benzeri boss karşınıza çıkabiliyor. Super Meat Boy'u aratmayan zorlu bölümleri de var. Rivayetlere göre bitirmek epey sabır istiyormuş. Biz bitiremedik henüz. 2 MB'lık bir oyun için oldukça dolu içeriği var diyebiliriz Super Pixel Man adına. Isırabilirsiniz ucundan accık!

**http://bit.ly/zbfBtp**



### MAKING MONKEYS

**Kafayı maymunlarla bozmak!**

Aslında tam mobil platformlar için bir oyun var karşımızda. Bölüm bölüm bulmaca çözme temalı, oldukça renkli, şirin tasarımlı ve yaratıcı oynanışıyla Making Monkeys farkını ortaya koyuyor. Ekranın bir köşesine sotelenen bardağa ulaşmak için on takla atacağınız oyunda, sahip olduğunuz silahla pek çok klon maymun yaratıp hedefe ulaşmak durumundasınız. Yalnız ana karakterinizin yaptığı her hareket diğer klonları da etkiliyor! Hal böyle olunca iş iki kat zorlaşıyor. Ayrıca her bölümde klon yaratma sayınız kısıtlı. Bu kotaya göre düşünmelisiniz. Oyunun tek kusuru az bölüm sayısı açıkçası, onun haricinde mutlaka denenmeli.

**http://bit.ly/wxA1S5**









# KEN MASTERS

## Alevli Shoryuken'imin tadını yiyen bilir!

Düşünüyorum da, acaba başkarakterin yancısı olup da Ken kadar popüler ve ünlü olan başka kim var? Hele ki gene adamın sadece "palette swap"ı olarak yaratılmışsanız? Yok, Ken tek sanırım.

Evet kıymetli okurlar, Ken aslında ilk SF oyunu olan **Fighting Street**'de **Ryu**'nun ikinci oyuncu için hazırlanmış, kafası ve renkleri hariç hareketlerine kadar birebir aynısıydı. Bir de Ryu gibi kırmızı ayakkabı giyecek kadar kıro değildi, o kadar. Sarışın Amerikalımız gerçek kimliğini "mirror match"lerin ortaya çıktığı SF2'yle kazandı. Tamamen aynı karakterlerin dövüşmesini istemeyen Capcom, kendisinin tasarımı ve hareketleri üzerinde düzenlemelere gitti ve bugün bildiğimiz haline getirdi. Ki Hasbro firması oyuncaklarını üretene kadar bir soyadı bile yoktu garibimin. Biz ona Ken desek de tam adı **Kenneth Masters**'dır.

Kanında üçte iki oranında Japonluk taşıyan Ken (babası yarı Amerikalı), 12 yaşından itibaren Gouken'den, onun evlatlık oğlu Ryu'yla beraber **Ansatsuken** eğitimi almaya başladı. Zamanla birbirlerinin en iyi dostu, aynı zamanda da en büyük rakibi haline geldiler. Nihayetinde memleketi Amerika'ya dönen Ken, burada sayısız şampiyonluklar kazandı ve şu anki eşi olan Eliza'yla tanıştı. Daha sonra da ilkini Ryu'nun kazandığı ikinci dünya şampiyonasına katıldı (Street Fighter 2) ama üzerinden 20 yıl geçmesine rağmen hâlâ Capcom sonucu açıklamadı. Ama yoğun inanış kendisinin Ryu'yu yenip şampiyon olduğu yönünde. Şu anda Mel adında bir oğlu olan Masters, onu da öğrencisi Sean'le beraber eğitmektedir.

Ryu'nun tam aksine inanılmaz derecede hayat dolu, sarkastik, özgüvenli bir kişilik olan dostumuz, zaman içinde kırmızı karate kıyafeti, sarı saçları ve alevli Shoryuken'iyle özdeşleşmiştir. Tip olarak da Owen Wilson'ı andırıyor zaten ki SSF4'teki DLC kostümü "Night at the Museum" filmine referanstır. SF serisinin yan oyunları da dâhil olmak üzere tamamında yer almış (30 civarı oyun), crossover'larda Terry Bogard'a hatta Cyclops'a bile rakip olmuştur. Serinin tüm animeleri ve ilk filminde de gözükmüş (gözükmez olaydı), bütün oyun dergi ve sitelerinin karakter anketlerinde her zaman en üstlere oynayarak gerçek bir yaşayan efsane haline gelmiştir.

Bu arada ben çok feci oynarım Ken'le. Var mı meraklısı beyler? (Şiir yazarım Ken'le, var yani! -*Volky*)
**-Emre Sümer**

### KİMLİK

**Doğum Tarihi & Yaşı:** 30 küsur
**Yapımcı Firma:** Capcom
**Mesleği:** Sokak dövüşleri, serserilik, Eliza'yla baş başa kalmak
**Favori Platformları:** SF çıkmamış bir platform varsa söyleyin?







# DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

**Tuğbek:** Ya ben girecektim fiziğe, niye çıkarttın beni?
**Sinan:** Korkma olm bi ya, iki ders fizik kaçırsan ne olur?
**Tuğbek:** Hoca yoklama alacak sonra, matematikte varım, fizikte yokum. Kıracak yarın ağzımı!
**Sinan:** Bir şeycik olmaz ya, gel sen!
**Tuğbek:** Nereye gidiyoruz?
**Sinan:** Deniz tarafındaki duvardan atlayıp kaçacaz!
**Tuğbek:** Neee?! Oğlum orası 3 metre ya, nasıl atlarız?
**Sinan:** Kamyon zoruyla
**Tuğbek:** ?
**Sinan:** Dün gece kömür kamyonu geri geri giderken denize bakan tarafındaki duvara çarpmış, koca bir delik açılmış duvarda. 3 metreden atlamayacağız, sadece 1 metre oldu yükseklik.
**Tuğbek:** Hadi ya, ben niye duymadım bu haberi?
**Sinan:** Sizin sınıf komple inek de ondan olm, hiçbirinizin dünyadan haberi yok.
[Duvarın dibine varır bizimkiler]
**Sinan:** Gördün mü bak?
**Tuğbek:** Oha! Benim boyum kadar delik açılmış.
**Sinan:** Dedim sana, vızt diye kaçı…
**Bedenci:** NAPIYORSUNUZ OĞLUM ORDA!? GELİN ÇABUK BURAYA!
**Sinan:** Asiye teyze! Bedenci! Koş!
**Tuğbek:** Yakalanırsak disipline gideriz ühüee!
**Sinan:** Koooş!
[Kırmızı Adidas eşofmanlı beden öğretmeni koşmadığı için, bizimkiler maharet ettiklerini sanarak duvarı aşarlar. Kaçakaları yerde kibirlerine yenik düşerek arkaya laf yetiştirmeye kalkarlar bir de]
**Sinan:** Ne oldu hocam, dinozoruna mı gitti?!
**Bedenci:** Sinan, uzun Sinan. Tanımayacağımı mı sandın seni? Yarın sabah müdürün odasında görüşürüz.
**Sinan:** Abi beni tanıdı, kaç kendini kurtar :_(
**Tuğbek:** Siinaaaan
**Sinan:** Tuğbeeek!
[Yarım saat sonra]
**Tuğbek:** Nom nom nom! Kır pidesi de şahane yaw buranın!
**Sinan:** He yaw, hadi burdan da ateriye gidek!
[Ve kahramanlarımız böyle böyle derken istedikleri üniversite bölümlerini kazanamazlar. Onlar da kızıp oyun oynayıp para kazanmaya karar verir. Kırmızı Adidas'lı hayat bir kez daha kaybetmiştir]

# UNUTULMAZ SERİLER

OUT RUN BİR YARIŞ DEĞİL SÜRÜŞ OYUNUDUR

## OUT RUN







...diyor oyunun usta yapımcısı **Yu Suzuki**. Ki gerçekten öyle, lüks arabanıza atlamışsınız, yanınızda sarışın bir hatun, rüzgâr saçlarınıza dolarken siz de yalnızca huzurla geziyorsunuz. Rakip yok, pit noktası yok, gerçekten de lüks bir sürüş keyfi Out Run.

Burt Reynolds'un Amerika'yı baştan aşağı geçtiği The Cannonball Run filminden çok etkilenen Suzuki, böyle bir oyun yapmaya karar veriyor. Ama oyun için tasarladığı ve Amerika'da geçen turların birbirine benzediğini fark edince büyük bir Avrupa turuna çıkarak dört bir yanından resimler çekip, notlar alarak oyun için tek tek seçiyor. Monaco Araba Fuarı'nda gördüğü **Ferrari Testarrosa**'ya da âşık olur olmaz (kim olmaz ki?) oyunu için bu arabada karar kılıyor. Ve bu müthiş gezi Out Run'ın temellerini oluşturuyor arkadaşlar. Dönemin neredeyse tamamı kuş bakışı yarış oyunlarının aksine **sprite-scaling** teknolojisiyle arabanın hemen arkasından gösteren, turların sonundaki yol ayrımlarıyla her oynayışta farklı bir tecrübe yaşatan, farklı sonlar izleten, hatta istediğiniz müziği bile seçtiren **Out Run**, bir de Ferrari şekilli makinelerin içine konulunca oynayanlara ziyadesiyle lüks bir sürüş keyfi yaşatmayı başarıyor. Ve tabii ki 25 yıllık bir seri başlatmayı da...




Out Run'un arcade'lerdeki inanılmaz (ve haklı) başarısı Sega konsollarına sayısız spin-off devam oyunu çıkmasına sebep oldu. Bunlarda da gelecekte yarışmak (Out Run 2019, pek bir şey kalmamış zaten), suçluları durdurmak (Battle Outrun), jet-ski kullanmak (Out Run Europa), gibi yığınla saçma sapan fikir kullanıldı. Ama gerçek devam oyunuysa ancak 2003'de geldi, ki onun da PS2, Xbox ve PSP'de çıkan **OutRun 2006: Coast 2 Coast** versiyonunu şiddetle tavsiye ederim, 10 numara oyundur (abartma! -*Volky*). Bir de Outrunners ve Online Arcade var gönül rahatlığıyla bakabileceğiniz ama diğerlerini sallayın direkt.

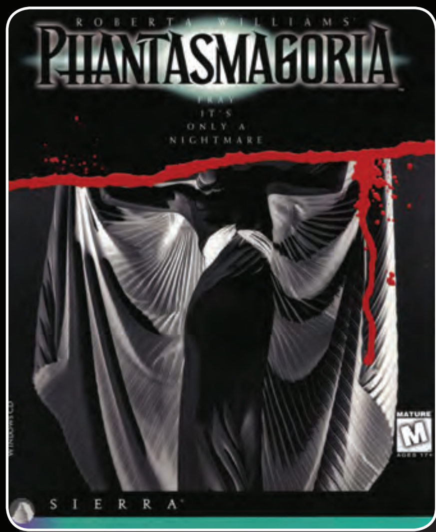
Toplamda dokuz oyunu, efsane müzikleri ve özgün tarzıyla yepyeni bir tür yaratan Out Run, hâlâ Sega'nın kaymağını yiyebildiği en sağlam serilerden biridir. Hatta zamanında alkollü araba kullanmaya karşı reklamlarda bile kullanılmıştı. Şimdi müsaadenizle bütün günün stresini Ferrari'me atlayıp ufak bir tur atarak gidermeyi planlıyorum. Bas gaza aşkım bas gazaaaa... **-Emre Sümer**





MİDESİ KALDIRANLARA YAZAN: ESER GÜVEN

# PHANTASMAGORIA




**MATRIX'TE MORPHEUS'UN** Neo'ya söylediği *"o soluduğun şeyin hava olduğunu mu sanıyorsun?"* sözünü çok beğenirim. Ben de benzer şekilde şöyle bir soru soracağım çünkü: O oynadığınız şeylerin korku oyunu olduğunu mu sanıyorsunuz? Farkındaysanız günümüzde korku oyunu ve filmleri çoğunlukla "sıçratma" üzerine kurulu. Bu bence son derece ucuz bir taktik. Tamam eğlenceli olabilir, "aha da ne zaman sıçrayacağız" diye düşündürüyor olabilir. Ama sonuçta Şirinler filmini izlerken hiç beklemediğiniz anda Şirin Baba pat diye ekranda belirip "böğğğ" dese onda da sıçrarsınız. Asıl marifet korkuyu tekinsizlik hissiyle, gerçekçilikle, "ya benim başıma gelseydi" hissiyle verebilmektir. Tabii yiğidin hakkını yemeyip Amnesia'yı bu eleştirilerin dışında bırakıyor ve korku sevenleri **Phantasmagoria** kapılarından içeri davet ediyorum.

## TERS KÖŞECİ GELDİ

*Yazar işte tam bu noktada okuru şaşırtır.* Phantasmagoria güzel bir macera oyunu değil(miş). Bunu tüm gecesini Phantasmagoria oynayarak geçirmiş biri olarak söylüyorum. Oyunu yıllar sonra tekrar oynayınca aklımda kalmış olan parçalarıyla bu taze deneyim arasında uçurum olduğunu fark ederek bu sonuca vardım. İçinizden "E iyi de Eser efendi, madem oyun güzel değil, ne demeye bu yazıyı okutarak vaktimizi çalıyorsun? Ne demeye sayfaları işgal ediyorsun ey güzel adam?" diye geçiriyor olabilirsiniz. Çünkü macera oyunu olarak başarılı olmasa da (buna da değineceğim) bir konuda geçmiş anılarımı yalancı çıkarmadı. Oyun baştan aşağı rahatsızlık, tekinsizlik, bir şeylerin sürekli olarak ters gittiği hissini muhteşem bir şekilde yansıtıyor. Bu hissi gerçekten çok özlemişim ve inanın Phantasmagoria korku temalı bir oyun nasıl olmalı sorusunun cevabını net bir şekilde veriyor.

Oyunda kocası Donald ile birlikte New England'daki eski bir malikaneye taşınan roman yazarı Adrienne Delaney rolündeyiz. Taşındıktan kısa bir süre sonra kabuslar ve halüsinasyonlar görmeye başlıyor ve bu güzel evin dışarıdan göründüğü kadar masum olmadığını fark ediyoruz. Evin önceki sahibi olan sihirbaz Zoltan Carnovash kara büyü ile uğraşmış ve çağırdığı şeytan kendisini ele geçirerek dört karısını da öldürmesine neden olmuş (beşin-



## ÇALIŞTIRMA SORUNSALI

Phantasmagoria maalesef çalıştırma aşamasında biraz zorluk çıkaran bir oyun. Bir kere 64-bit işletim sistemi kullanıyorsanız oyunu normal yollarla çalıştırma ihtimaliniz sıfır. Windows XP kullanıyorsanız "Phantasmagoria Sierra Installer" sayesinde en azından çalıştırma aşamasındaki sıkıntıları ortadan kaldırabilirsiniz. Ama en güvenli yol oyunu GoG üzerinden satın almak. GoG versiyonu (http://bit.ly/dvbetS) kendi kurulum programıyla birlikte geliyor ve her türlü işletim sisteminde sorunsuz bir şekilde oynamanızı sağlıyor.



Yesene kızım, bak arkandan ağlar sonra.

cisini de sonradan öldürmüş, ama o kısmın hikâyesini kendiniz görün). Aynı şeytan bu sefer de kocamız Don'u ele geçiriyor ve biz yedi bölüm boyunca gitgide artan gerilim eşliğinde bu delilikle boğuşuyoruz.

### DEHŞETE TANIKLIK ETMEYE HAZIR OLUN

Hikâyenin zaten rahatsız edici bir içeriğe oldukça uygun bir zemin hazırladığını anlamışsınızdır, ama oyunu oynarken "bu kadarını da beklemiyorduk" diyeceğinizi görüyor gibiyim. Bu yedi bölümlük macera boyunca çıplaklıkla da karşılaşıyoruz, seks sahneleriyle de. Karşımıza ciddi anlamda vahşi cinayet sahneleri de çıkıyor, işkence anları da. Bolca kan ve bağırsak görüyoruz. Ve en kötüsü de, oyunun oldukça sert tepkiler almasına yol açan tecavüz sahnesini bizzat yaşıyoruz. Ama tüm bunlar o kadar iyi işlenmiş ki karşılaştığımız sahneler ne kadar kötü ve sert olursa olsun Adrienne ile Don arasındaki ilişkinin gücünü, Don şeytan tarafından ele geçirildiğinde bile Adrienne'in ona karşı ne kadar kuvvetli duygular beslediğini anlıyoruz. Özellikle oyunun sonlarına doğru kendimizi iyice kapana kısılmış hissediyor ve bu hızlı tren yolculuğunu muhteşem bir finalle sonuçlandırıyoruz. Dün gece oyunu bitirdiğimde saat 5'i biraz geçiyordu ve ekran karşısında ağzımdan şu kelimeler döküldü: "*Vay be*". Ama işte oyunun geri kalanı kötü yahu. Bir macera oyunu olarak kötü. Bir kere zor bir oyun değil çünkü içerdiği bulmaca sayısı hem az, hem de bu bulmacalar kolaylar. İmleci bir *hotspot* üzerine götürünce yapacağınız işlem otomatik olarak seçiliyor; iteyim mi, çekeyim mi, açayım mı diye düşünemiyorsunuz. Takılır gibi olduğunuzda yardım alayım derseniz oyun içindeki yardım sistemi sağ olsun ipucu vermek yerine pat diye çözümü sunuyor. Aksiyon sahnelerini eleştirmeyeceğim çünkü oyun içinde göze batmıyorlar, ama bunlar da zor değil. Anahtarı delikten itip kapının altından alma bulmacası gibi klişeler peşimizi bırakmıyor. Yapmanız gereken şeyin ne olduğunu bilseniz ve elinizde uygun eşyanın olduğundan emin olsanız da sırf oyun başka bir eşya kullanmanız gerektiğini düşündüğü için gereksiz yere takılma yaşayabiliyorsunuz. Yani iyi bir macera oyunu beklerken daha çok interaktif bir roman oynuyormuş hissine kapılıyoruz.

### NE İYİ NE KÖTÜ

- ✔ Korkunun o vahşi cazibesi!
- ✔ Müthiş bir finali var
- ✖ Aklımda kaldığı kadar güzel değilmiş
- ✖ Bulmacalar fazla kolay



Başlangıçta her şey çok güzeldi...

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Sierra On-line > **Sistem:** Ekonomik > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Fiyatı:** 9.99$ (GoG)

## NELER OLMUŞ, NELER

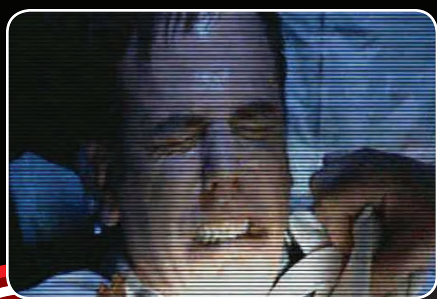
:: Oyun içerdiği sahneler yüzünden Avustralya'da yasaklanmış, Amerika'daki bazı büyük mağazalar da oyunu satmayı reddetmiş.
:: Oyunun senaryosu 550 sayfaymış (normal bir film senaryosunun üç-dört katı).
:: Oyun için yapılan çekimler 4 ay, sonlardaki takip sahnesinin çekimi 1 hafta sürmüş.
:: Roberta Williams (ki kendisi King's Quest serisinin yaratıcısıdır) "oyun tasarımcısı olarak kariyerinizi ve başarınızı en iyi ifade eden oyunu seçmeniz gerekseydi, hangisini seçerdiniz" sorusuna "Phantasmagoria" cevabını vermiş.



...sonrasında kâbuslar başladı.

### KORKARSANIZ IŞIKLARI AÇIN

Phantasmagoria oyun tarihi açısından önemli bir değer. Baş karakter için gerçek bir aktrisin kullanıldığı ilk oyun mesela (Victoria Mersell). Eskiden oyunlarda içerik bakımından ne kadar özgür davranıldığının bir göstergesi. Piyasaya anca 1-2 CD'lik oyunlar çıkarken önümüze 7 CD'yi fırlatan bir canavar. 16 yaşımdayken hissettirdiklerini 32 yaşımdayken de hissettirmeyi başaran bir klasik. Varsın macera oyunu olarak zayıf kalsın, interaktif film gibi düşünerek oynayın o zaman. Oynayın ki o dehşeti siz de yaşayın. Bakalım yeni korku furyası sizi hâlâ tatmin etmeye devam edebilecek mi?



## SON KARAR

| | |
|---|---|
| GRAFİK | 6/10 |
| SES VE MÜZİK | 8/10 |
| HİKAYE / ATMOSFER | 10/10 |
| EĞLENCE | 6/10 |

Sırf atmosferi bile kendi başına 7.5 puan eder.

**7.5**

**Ne Kadar Oynanır?**
Bir kere oynanır. Kolay kolay da unutulmaz.

PC | PS1 | PSP | NINTENDO Wii | XBOX

# EFSANE BATIK OYUN FİRMALARI

Oyun dünyasını diğer eğlence sektörlerinden ayıran önemli noktalardan biri, geçmişinden sürekli beslenmesi ve yeri gelince ibret almasıdır. Oyunların teknolojisi değişse de "oyun" pek değişen bir kavram değil nihayetinde. Oyuncu profillerine ayak uydurabilen yapımcıları, dağıtımcıları, geliştiricileri zaten önceki sayfalarda okudunuz. Onlar hâlâ yaşıyorlar ve bizimleler ama biz istedik ki önümüzdeki dört sayfada bayrak daha önceden kimlerdeydi, hatırlayalım. Elbette tüm önemli firmalara yer veremezdik, itinayla seçmeye çalıştık; yer yer duygusal davrandık. Bir şekilde batmış, sonradan yok olmuş veya evrimleşerek başka çatılar altında yeniden hayat bulmuş firmaları huzurlarınızda anıyoruz. -**Volkan Turan**

## New World Computing

Might & Magic serisinin değeri ve kendisine duyduğum saygı bir tarafa, **Heroes of Might & Magic** serisi benim için çok özeldir. Bu duygularımda yalnız olmadığımı da çok iyi biliyorum. Serinin doruğu olan 3. oyunun üzerine 4. oyun çoğu şeyi doğru yapmasına rağmen bazı hayati şeyleri yanlış yapmıştı ve hayranları tarafından kabul görmemişti. Bu da kısa süre sonra NWC'nin tarih olmasında rol sahibi olmuştu. 5. ve 6. oyunlar da güzeldir elbet ama Heroes serisinde NWC'nin dokunuşunu gözlerim aramıyor desem yalan olur.

1984 yılında kurulan NWC, 1996 yılında *3DO tarafından satın alınır* ve onun bir alt stüdyosu hâline gelir. 3DO o sırada kendisine büyük zarar ettiren oyun konsolu geliştirme işine tövbe etmiş, yalnızca oyun yapımcılığına ve dağıtıcılığına odaklanmış durumdadır. Ancak dağıtımcılığını yaptığı oyunlar ticari başarı yakalayamayınca 2003'te iflasını açıklamış ve NWC'yi de beraber götürmüştür. Elindeki fikri mülkleri de Microsoft, Ubisoft gibi eski rakiplerine satmıştır. -**Ömer**




## Westwood

Bir strateji sever olarak türün en sağlam oyunlarından bazılarını yapan firmaları bu listede görmek içimin negatif duygularla dolmasına neden oluyor be dostlar. Westwood'un böyle bir listede yer alacağını gelip 90'larda söyleseydiniz muhtemelen yüksek sesle güler, üstüne sizi küçümser, hatta arkanızdan falan konuşurdum. Böyle de çirkef bir insanım.

*Dune* ile GZS türünü tanımlamış, *Command & Conquer* ile de türü iyice popülerleştirmiş olan Westwood aynı zamanda bu türü bir rekabet alanı hâline getirmiş, GZS turnuvalarının oluşturulmasına önayak olmuştur. Red Alert 2'ye kadar çıkan C&C oyunları, insanlar birbirleriyle kapışabilsin diye 2 CD'li olarak gelirdi mesela.

Tabii Westwood'u sadece RTS'ye indirgersem kimilerinin tepkisini çekeceğimin farkındayım (evet, ilk Umut Yanık geldi benim de aklıma). Eye of the Beholder, Lands of Lore, Legend of Kyrandia serileri gibi kaliteli yapımlarla oyuncuların kalbindeki yerini iyiden iyiye sağlamlaştıran Westwood hep orada, önemli bir stüdyo olarak kalacak gibi görünüyordu.

Ama EA, bugün biraz silinmeye başlamış kötü imajını durduk yere kazanmadı. 1998'de Westwood'u satın alan EA, stüdyoyu daha hızlı oyun yapması için baskı altına almaya başladı. Bu da doğal olarak beklentileri tam karşılayamayan oyunlar çıkmasına, satış beklentilerinin yakalanamamasına neden oldu. Bu devam edince de EA, Westwood isminin tarih olmasına karar verdi. Çalışanların büyük bölümü EA Los Angeles stüdyosunda C&C oyunları üzerinde çalışmaya devam etmektedir. -**Ömer**



√ Bizi Kane'le tanıştırdığın günü bir köşeye yazmıştık Westwood. İntikamımız çok tatlı olacaktı. Niye kaçıp gittin ki?

Westwood STUDIOS





## Acclaim

Acclaim bu sayfalardaki firmalara göre biraz daha göz göre göre ve de kıvrana kıvrana battı diyebiliriz. 1987'de büyük umutlarla kurulan firma ilk etapta oyun geliştirmek yerine denizaşırı ülkelere oyun lokalize etti. Japonya'dan Avrupa'ya, oradan Amerika'ya kadar ne kadar yapımcı varsa Acclaim adını kısa sürede öğrendi. Amerika kulvarında özellikle lisans tabanlı oyunlara kataloğunda yer vermeye başladı. Bir Batman Forever oyunları vardır ki evlere şenlik yani! İğrenç! 90'ların başlarında özellikle port oyunlar gözdeleriydi. Midway'ın çoğu oyununu arcade ortamlara port etme görevi üstlendiler. Mortal Kombat hariç çoğu uyarlamada başarılı olamadılar ama umut yerine inat ettiler bu kulvarda. 2000'lere doğru işini iyi yapan birkaç geliştirici bünyelerine katsalar da dikiş bir türlü tutmadı. Uzun süre flört ettikleri güreş federasyonları peşi sıra batınca Acclaim'in de potansiyel bütçesi eridi ve eridi. Kaçınılmaz olanı görmek istemeyen yöneticileriyse saçma sapan reklam harcamalarına devam etti ve 2004 yılında Acclaim resmi olarak battı. 2010 yılına kadar oyun hakları oradan oraya gitmiş olsa da Re-Volt gibi oyunlar artık Güney Kore topraklarında yeni nesillere aktarılıyor. Shadow Man'in devam etmeyecek olmasıysa bu hikâyenin en acıklı tarafı. **-Volkan**









## Bullfrog

Peter Molyneux'yü ve kendisinin yarattığı "tanrıcılık" türünü bilirsiniz. İşte bu muhterem şahsın ve söz konusu türün ortaya çıkışı Bullfrog zamanlarına ve Populous serisine dayanır. Bir tanrı rolüne bürünüp tebâmızı gütmek, diğer tanrıların takipçilerini heba etmek, dünyanın üzerine mucizeler ya da felaketler yollamak, o zamanlara kadar görülmemiş derecede yaratıcı, cesur ve eğlenceliydi.

Ve tabii *Dungeon Keeper serisi*... Ah değerli Oyungezerler, ne kadar özlüyorum bilemezsiniz... Şu an, hatta ne şu anı, bundan beş yıl önceki ve muhtemelen beş yıl sonraki bana en çok hangi serinin devamının yapılmasını istersin diye sorsanız alacağınız yanıt kayıtsız şartsız Dungeon Keeper olacaktır. Zindanda kazı yapan mutlu implerim, kendine işkence yapmaya bayılan tatlı mı tatlı dark mistresslarım, zindanıma ayak basan talihsiz kahramanların kâbusu, aşk perisi Horned Reaper'ım, hepinizi çok özledim. "*It was good to be bad*". 1995'te EA Bullfrog'u satın alır ve Molyneux, EA'in başkan yardımcısı ve danışmanı konumuna gelir. Kısa süre sonra Bullfrog'dan ayrılır, Microsoft kanatları altındaki Lionhead Studios'u kurar. Kadronun bir kısmı da Mucky Foot Productions adında sonradan batacak bir stüdyo açar. Bullfrog bu kan kayıplarından sonra bir süre daha hayatını devam ettirse de sevimli kurbağa logomuzu bir oyunda son olarak gördüğümüz tarih 2001 yılıdır. EA'in, Bullfrog çalışanlarını diğer stüdyolarına dağıtarak stüdyonun son noktasını kesin olarak koyduğu yıl ise 2004'tür. **-Ömer**

## Ocean Software

Ocean Software kendi yaratıcılığını kullanmak yerine elindeki hazır malzemeyi çok iyi işlemeyi bilen bir firmaydı arkadaşlar. 1984'de Manchester'da kurulan bu firma, hayatta kaldıkları 14 sene içerisinde Avrupa'nın en büyük oyun geliştirici ve dağıtımcılarından birisi haline geldi. Kendi geliştirdikleri 4-5 kadar arcade oyunun başarılı olmasının ardından en büyük rakipleri Imagine'i satın alarak işleri büyüten OS, daha sonra Konami, Taito, Data East gibi firmaların arcade'lerde fırtına estiren oyunlarını ev konsollarına uyarlamaya başladı. "Alıcısı hazır ürün" mantığıyla çalışmayı sürdüren firma, *RoboCop, Addams Family, Batman, Rambo, Transformers, Highlander* gibi dönemin en popüler sayısız sinema ve şov serilerinin de lisanslarını alıp, bu lisanslarla oyun yapmayı sürdürdü ve günümüzün aksine bu lisans oyunları son derece kaliteliydi! Eğer çocukluğunuzda fazla atari salonunda gidemeyenlerdenseniz eminim ki elinizin altından birçok OS oyunu geçmiştir. Tabii Ocean sadece lisans oyunları yapmıyordu. Özellikle kendi ellerinden çıkma oyunlardan olan Head Over Heels ve Wizball sayısız ödül almıştır. Gelgelelim Ocean Software de arcade'lerden üç boyutlu ev sistemlerine geçişi başaramayan sayısız firmadan biri olmaktan kurtulamamıştır. PSX ve N64'de topallayarak geçirdikleri yılların ardından nihayetinde 1996'da tam £100.000.000'a Infogrames tarafından satın alınmış ve OS'in resmi iflası ilan edilerek ismi Infogrames UK olarak değiştirilmiştir. Zamanla yap-boz tahtasına dönen firmanın adı 2004'de önce Atari UK'ye, oradan 2009'da şu anki adı olan Atari Inc.'e çevrilmiştir. E kurt kocayınca kuzunun maskarası olur zaten. **-Emre**











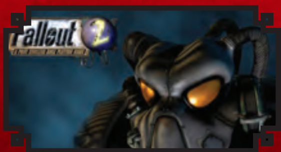

## Black Isle

*Fallout... Icewind Dale... Planescape Torment...* Mmmm, kokuları ta burnuma kadar geldi (ve arkada hüzünlü müzikler açmaya başladım farkında olmadan).

Ortaçağ/fantezi temalı oyunların hegemonyasındaki RYO dünyasında, post-apokaliptik ve aynı zamanda tuhaf bir şekilde de retro olan bir oyun ne derece başarı yakalayabilirdi ki? Fallout bir oyunun, yaratıcı fikirler içeriyorsa, sağlam bir oynanışa ve hikâye kurgusuna sahipse trend mrend dinlemeden milyonlarca insanı kendisine bağlayabileceğinin açık kanıtlarından biridir. Benzer bir durum Planescape Torment için de geçerli. "Dinamik yapılı oyunlar daha çok sevilir" önermesini yerle bir edercesine, oyuncuya çok ama çok fazla yazı okutuyordu. Oyuncular ise bu riskli hamlenin sonucunda oyunu bir kenara atmak yerine bağırlarına basmayı tercih ettiler.

Icewind Dale serisi ise genelde Fallout ve PT kadar başarılı görülmese de benim içlerinde en sevdiğim olmuştur. Bunda Salvatore kitaplarının etkisi yadsınamaz tabii. Özellikle ID2'de kitaplardaki tundraları, 10 köyü vs. turlamak, oralarda maceralar yaşamak nasıl tatlı gelmişti anlatamam.

Bu olağanüstü oyunların yapımcısı Black Isle dev firma Interplay'in stüdyolarından biriydi. Interplay hatalı bir hisselerini halka açma politikası ve iyi sonuçlanmayan bir satın alım süreci sonucunda finansal krize girdi ve 2003 yılında Black Isle'ı kapattı (nasıl bir akla hizmetse...). Oyun dünyasının bu büyük kaybının acısını hafifleten tek şey ise Black Isle ekibinin büyük ölçüde bir arada kalıp Obsidian'ı kurması ve Black Isle oyunlarına yakın kalitede oyunlar üretmeye devam etmesi oldu (Bu arada Black Isle bünyesinden çıkmış bir diğer ismi, Troika'yı da burada anmadan geçmek istemiyorum. Özledik Vampire: Masquerade oyunu oynamayı). **-Ömer**














## MicroProse

MicroProse, **Sid Meier**'ın de kurucularından olduğu ve 1982'de kurulmuş bir firmaydı. İlk yıllarında askeri ve uçuş ağırlıklı çalışan firma, özellikle 80'lerin sonlarına doğru ardı ardına patlattığı ve hepsi gene Meier'ın dehasının ürünleri olan *Pirates!, Civilization ve Railroad Tycoon* gibi oyunlarla paraya para dememeye başladı. Ki hepinizin de bildiği gibi bu üç oyun da hâlâ devam eden milyonluk seriler haline gelmiştir.
Lakin Meier'ın ortağı Bill Stealy'nin, popülaritesi artan konsol ve arcade piyasasına girmek istemesi MP'yi felakete sürükleyecekti. Bunun için kurdukları iki yan firmadan biri olan MicroPlay, arcade için oyunlar geliştirmeye başladı. Fakat bu işi pek kıvıramayan firma paşa paşa PC'ye geri dönmek zorunda kaldı. Nihayetinde sıkıntıya düşen MP, 1993'de Stely'nin bizzat kendi isteğiyle Spectrum HoloByte tarafından satın alındı. Bu olayın ardından firma kendini biraz toparlasa da bu sefer SH'nin maddi problemleri baş göstermeye başladı. Aralarında Sid Meier'ın olduğu büyük bir yaprak dökümünün ardından öksüz kalan MP'yi 98'de satın alan Hasbro Interactive'in de, 2001'de Infogrames tarafından alınmasıyla oyun dünyasına elveda dedi. Geriye de hâlâ elden ele dolaşan lisans adı ve efsanesi kaldı. **-Emre**

## √ Oyun Piyasasında Babamı Bile Tanımam!

Oyun piyasasından şimdiye kadar **120**'nin üzerinde lisanslı ve resmi oyun üreten geliştirici firma çekilmek zorunda kalmıştır. Ki emin olun çoğu da oldukça kaliteli işler yapmış olan geliştiricilerdir. Bu sayıya Indie oyun yapanları ve dandik küçük firmaları katmıyoruz tabi. Bunlardan da başta **3D Realms, Cinemaware, Interplay, MegaTech Software, Trilobyte** ve **Jaleco** (Özellikle Ninja-kun serisi yüzünden hastasıyım) olmak üzere yalnızca 9-10 kadarı battıktan sonra tekrar kurulup eski isimleriyle bir şekilde oyun geliştirmeye devam edebilmiştir. Oyun piyasası tahmin ettiğinizden de acımasız değil mi? Daha büyük bir batmış oyun geliştiricileri listesi için: defunctvideogamedevelopers.blogspot.com'a göz atabilirsiniz. **-Emre**



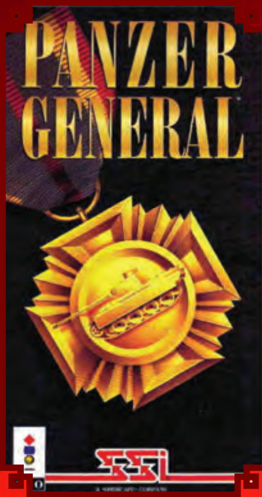




## Sierra

Bugün EA neyse, Activison neyse, zamanında Sierra da öyle bir şeydi. Bilgisayara kurduğunuz herhangi bir oyunda bazen yapımcı, bazen dağıtıcı olarak Sierra ismini görmek son derece olağan bir durumdu. Dağıtımcısı olduğu nice seri bir yana *King's Quest, Leisure Suit Larry* ve tabii *Gabriel Knight* gibi harika serilerin yapımcılığını da bizzat yapmaktaydı. Sierra önce 1995 yılınca CUC adında, agresif büyüme gösteren bir firma tarafından satın alındı. CUC sonra başka bir firmayla birleşerek Cendant isminde yeni bir firma kurdu ki Cendant, kısa süre sonra tarihin gördüğü en büyük finansal sahtekârlık skandallarından birinin merkezinde yer aldı. Darmadağın olan Cendant ve dolayısıyla Sierra daha sonra Havas adında bir Fransız şirketi tarafından satın alındı. Sonrasında Vivendi, Havas'ı, Activision da Vivendi'yi satın aldı ve Sierra markası son olarak Activision'ın elinde kalmış oldu.
Bu sıkıcı süreç boyunca ve sonrasında Sierra sürekli bir yeniden yapılanma telaşı içinde çeşitli stüdyolara bölündü, bölündü ve daha çok bölündü. Bu süre zarfında birçok tatsız işten çıkarmalar da gerçekleşti. 1999 yılından sonra da oyun yapımcılığını bırakıp yalnızca dağıtımcılığa yöneldi. Oyunlarının çoğu başarılı olmayınca Sierra (ya da Sierra'dan geriye ne kaldıysa) 2008 yılında kapanmak durumunda kaldı. Belirtmekte fayda var, Activision Sierra markasını satışa çıkarmış durumda. Parası olan alsın lütfen! **-Ömer**




## Strategic Simulations Inc

SSI'in kuruluşu büyük bir azim ve hırs öyküsü. Avalon Hill'in bu alanda piyasayı domine ettiği yıllarda büyük bir savaş oyunları meraklısı olan Joel Billings, geliştirdiği oyuna hiçbir dağıtıcının şans vermemesi üzerine müthiş bir karar alıyor: Kendi oyun firmasını kurmak.

Bu cesur kararla 1979'da çalışmaya başlayan SSI, hiç de fena gitmiyorken asıl atağınıysa ikinci bir büyük kararla yapıyor: AD&D serisinin lisansını almak. 90'lara doğru bu lisansla *Pool of Radiance* ve *Eye of the Beholder* gibi harikulade işler çıkaran firma, 94'de bir de basit ama son derece derin bir oynanışa sahip olan Panzer General'i çıkarınca bir anda piyasanın yeni lideri konumuna geliyor. Lakin kısa süre sonra AD&D lisansını Interplay'e kaptırmaları ve **Panzer General** serisinin teknolojiye ayak uydurmak uğruna yavaş yavaş eski kalitesinden uzaklaşması, SSI'ın ne yazık ki aynı hızla gerilemesine sebep oluyor. Bütün kozlarını teker teker kaybeden SSI, en sonunda Mindscape tarafından satın alındı. Fakat eski kalitesini kaybetmesi sonucu elden ele dolaşmaya başladı ve son olarak 2001'de Ubisoft tarafından satın alınıp kapısına kilit vuruldu. **-Emre**

SSI STRATEGIC SIMULATIONS INC.®

## Sir-Tech

Bethesda'nın ve BioWare'in daha B'leri piyasada yokken RYO dediğimiz tür Sir-Tech'ten sorulurdu. Hevesli ve yetenekli iki programcının geliştirdiği, 1981 çıkışlı, ilk takım bazlı RYO olan *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*, uzun yıllar sürecek efsane bir serinin ilk adımıydı. Arada hayal kırıklığı yaratan oyunlar çıktıysa da seri genel olarak hep daha iyiye gitti. 2001 yılında çıkıp birçok ödül toplayan Wizardy 8 ile de asıl seri son buldu. Tabii Sir-Tech'in Wizardy serisi dışında, taktik-RYO türünün başarılı örneklerinden *Jagged Alliance* serisini anmadan da geçmeyelim.

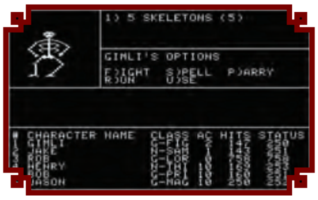
Sir-Tech'in kapanması da ortaya çıkışı gibi sessiz ve derinden olmuştur. Kuruculardan Robert Sirotek, firmanın kapanma yolunda olduğu 1998 yılında verdiği bir röportajda önlerindeki 4-5 yılın dağıtıcıların güçlenip yapımcıları baskı altına aldığı, büyük balıkların küçükleri yuttuğu bir dönem olacağını öngörmüş (vizyoner adammış vesselam) ve böyle bir oyun sektöründe var olma çabası içine girmek istemediklerini söylemişti (Bethesda gibi "küçük" yapımcıların şansının fazla olmadığını da söylemiş ama o kadar hata payı olur artık).

Aslında firma kapandıktan sonra internette çeşitli tartışmalar da çıkmadı değil. Firmanın çalışanı olduğunu iddia eden bir kişi Sirotek kardeşleri çok para kazanmış olmalarına rağmen fakir edebiyatı yapan insanlar olmakla suçlar; yine eski bir çalışan olduğunu iddia eden biri, ötekinin ortalığı karıştırmayı seven birisi olduğu iddia eder, olaylar gelişir...
**-Ömer**

SIR-TECH






## Technos Japan

İflasını yazarken gözyaşlarıma hâkim olamadığım bir diğer firma da Technos Japan arkadaşlar *(ne duygusal adamsın sen ya -Volky)*. Çocukken yüzlerce saatimi kaptırdığım **Double Dragon, Kunio-kun / Nekketsu** serileri ve dövüş oyunları tarihinde çok önemli bir yer tutan *Karate Champ* bizzat 1981'de kurulan bu harikulade firmadan çıkmıştır. Kunio-kun adı da firmanın CEO'su olan Kunio Taki'den gelmektedir. Özellikle NES ve Arcade döneminde altın çağlarını yaşadılar.

Gelgelelim 90'ların ortalarına doğru beat'em up türünün çekiciliğini yitirmesi ve Technōs Japan'ın da yavaş yavaş eski kalitesinden uzaklaşmaya başlamasıyla 1996'da kaçınılmaz sonla onlar da yüzleşti ve kepenkleri indirdiler. Ama işin ilginç tarafı da firmanın kökü olan Japonya şubesinin kapanmasına rağmen Amerika ayağının bir süre daha ayakta kalması oldu. Tabii nihayetinde onlar da aynı sonla tanıştılar. Şu an ise firmanın hakları Arc System Works'un elinde ve ardı ardına Nekketsu remake'leri yapıyorlar. Onlar da eh işte, hiç yoktan iyidir gene. **-Emre**









## √ Nasıl Batılır?

**Sağlam bir oyun geliştiricisisiniz ve batmak mı istiyorsunuz? Piksel sayfaları size yardım etmek için değerli tavsiyeleriyle burada!**

- √ Satış rakamlarını kendinize dert edinin, asıl amacı kaliteli şeyler yapmak olan bir stüdyo olmaktan çıkın.
- √ Oyuncuların isteklerine kulak asmayın, yapımlarınızın kalitesini artırmayın.
- √ Ya da oyuncuların her istediğini yapmaya çalışın, ortaya içinde sizden bir şey olmayan karman çorman oyunlar çıksın.
- √ Sürekli aynı oyun serisi üzerinde çalışın, zamanla heyecanınızı yitirin.
- √ Hisselerinizi, aldığı yapımcı stüdyolara baskı yapmasıyla, onları kapatmasıyla, çalışanlarını işten çıkarmasıyla meşhur bir sektör devine satın.
- √ Kenara para atmayın, ilk başarısız oyununuzda mâli krize girin.

PIXEL

# 10 YIL ÖNCE SEN...

***Bu ay sevgili Sinan "atari salonu günlüklerinden" bir kuple paylaşıyor bizlerle. Eğer sizin de bize yollamak istediğiniz bir hikâyeniz varsa 1750 karakterlik yazınızı volkan@oyungezer.com.tr adresine yollayın, okuyalım, sevelim, bu sayfalarda ölümsüzleştirelim...***




10 yıl önce üçüncü sınıf öğrencisiydim, ibadet gibi okula giderken ve okul çıkışlarında atari salonuna gidiyordum. O dönem bu kutsal mekânlar hâlâ hayattaydı. Deli gibi **Ultimate Mortal Kombat 3** oynuyordum. İnsanlıktan çıkmış, oyundaki Smoke olmuştum. Cadillac & Dinosaurs (yani Mustafa), Street Fighter, Tekken, The King of Fighters falan umurumda değildi. UMK 3 aklımdan hiç çıkmıyordu.
Ama jeton kasada durduğu gibi durmuyor. Parayı jeton sayısı olarak algılıyordum. Biri "beş yüz bin" dediğinde içimden "beş jeton" diyordum.
Bu karanlık ve havasız ortam evim gibi olmuştu. Oyunun hareket listesi, komboları ve fatality'leri de hiçbir yerde yazmıyordu, herkes birbirinden öğreniyordu. Kaynağı gizemini korurken insanlar öğrendiği teknikleri kâğıda yazıyorlardı. Komboları tuş seslerine göre aklımda tutuyor, efsanevi oyuncuları dikkatle izliyordum. O "5 Hit" komboyu her yapışımda atari salonu sahibi amca "Yavaş bas oğlum!" diye uyarırdı. "Tak! Tak! Ta! Tak! Tak!" sesini her duyduğunda adeta çılgına dönüyordu. İlk round'da yenildiğimizdeyse "Abi geçeyim mi?" çocukları gelirdi. Ama bunlara alışkındık. Shaolin keşişleri gibi sakinliğimi koruyup Motaro'ya geldiğimde tüm tuşlara basılı tutarak Human Smoke'a dönüşürdüm. Çünkü Motaro'yu yenebilmek için Scorpion'un kullandığı, rakibin arkasına teleport olma tekniği gerekiyordu. Gerçi Motaro'yu yensem ne olacak, Shao Kahn'ı zaten yenemeyecektim. Gizli bir kanun var gibiydi, Shao Kahn'ı efsanevi oyuncular haricindeki kişilerin yenmesi yasaktı sanki.

Sonra arcade makineleri satıldı, yerini bilgisayarlar aldı. Her yer internet cafe oldu. Üzüldüm, hem de çok üzüldüm. Birkaç yıl sonra evimde PSX'de Mortal Kombat macerama devam etmeye çalıştım ama aynı şey değildi. Bir şeyler eksikti...
**-Sinan "Süpersonikoğlu" Mutlu**

## PIXEL YAZITLARI




# GRAFİKLİ İLK MACERA OYUNU: MYSTERY HOUSE




Değerli okurlar, kendimi genç bir dinozor olarak nitelendirsem de sadece yazı ve metinlerden oluşan oyunların dönemine yetişecek kadar da eski değilim. Kaldı ki herhangi bir görsel içermeyen bu oyunları da görmek ister miydim pek sanmıyorum doğrusu. Gerçi ben de zamanında C++'da sadece yazılardan oluşan bir penaltı oyunu yapmış adamım hehe.

İşte 70'lerin sonları da bu gibi "*text adventure*"ların son derece doğal karşılandığı yıllardı arkadaşlar. Zaten o yıllarda grafiğe sahip pek fazla oyun da yoktu. Tarihler 1980'i gösterirken bir muhasebe programı yazmak isteyen **Ken Williams**, program kataloglarını karıştırmaya başladı. Burada dönemin başarılı text adventure'larından **Colossal Cave Adventure**'u gören Williams, programcılık adına oyunu oldukça etkileyici buldu ve eşi Roberta'yla beraber oyunu bir güzel bitirdiler.

Oyunu beğenen Williams çifti, hemen piyasada benzer oyunlar aramaya başladı fakat bulamadı. 1980'de hangi oyun piyasası gelişmişti ki zaten? Bunun üzerine kendi macera oyunlarını yazmaya karar verdiler. Lakin sadece metinlerden oluşan bir oyunun sıkıcı olacağını düşünen Roberta (katılmamak elde değil), oyuna konulacak resimlerin daha etkileyici olacağını belirtti. Bunun için de 70 adet iki boyutlu resmi bilgisayarında çizerken diğer yandan da eşi Ken de oyunu programlamaya başladı. Birkaç gecelik yoğun çalışmanın ardından Agatha Christie'nin *On Küçük Zenci* romanından yoğun esintiler taşıyan **Mystery House** böylece tamamlanmış oldu.

Nihayetinde disketlere doldurdukları oyunlarını, fotokopilerle çoğaltılan tanıtım kapakları ekleyip yerel bir bilgisayar dükkânında 25 dolardan satmaya başladılar. Fakat zamanı için devrimsel olan bu amatör çalışma kısa sürede yerel bir başarı olmaktan çıkıp toplamda **10000 satan** bir bomba halini aldı. Ki bu rakam o dönemler için inanılmazın ötesinde bir rakamdı.

Tabii bu müthiş başarı Williams'lara haklı bir cesaret verdi ve 1982'de kendi firmaları olan **Sierra On-Line**'ı kurdular. Sierra Entertainment adı tanıdık geldi mi? Hatta Mystery House'un bu başarısı, grafiklerin video oyunlarında en önemli unsurlardan biri olduğunu ispatlayan ve oyun tarihini şekillendiren en önemli olaylardan da biridir. Penaltı oyunuma grafik eklesem tutar mı sizce, ne dersiniz? (2 tane satar! *-Volky*) **-Emre Sümer**






## Eski Dergilerim

Tam da "dövüş oyunları ne kadar da az kapak olmuş" diye düşünürken karşımıza çıktın Video Games The Ultimate Gaming Magazine (egonu sevsinler)! Kapağın büyük kısmına dövüş oyunu karakterlerini yedirmek içimizi kıpır kıpır etse de bir gariplik var sanki? Kim yahu bu dövüşçüler? Fighting Vipers? Herhalde ilk ve son kez bir dergiye kapak olmuştur bu bilmediğimiz oyun. Ultimate MK3'e yer vermelerini takdir ettik ama insan araya bir Scorpion filan atardı öyle değil mi?



Oyungezer
SAYI: 52 - 2012/02

ISSN: 1307-8933

**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü**
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

**Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi**
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

**Yayın Koordinatörü**
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

**Editörler**
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

**Serbest Yazarlar**
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

**Katkıda Bulunanlar**
Noyan Akatlı, Ömer Akdağ, Oğuz Kılıçarslan

**Fotoğraflar**
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

**Kreatif Direktör**
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

**Web Geliştirme**
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

**Reklam Sorumlusu**
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

**İlüstrasyonlar**
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

**Yönetim Yeri:**
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

**Basıldığı Yer:**
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
**Basıldığı Tarih:** 5 Şubat 2012

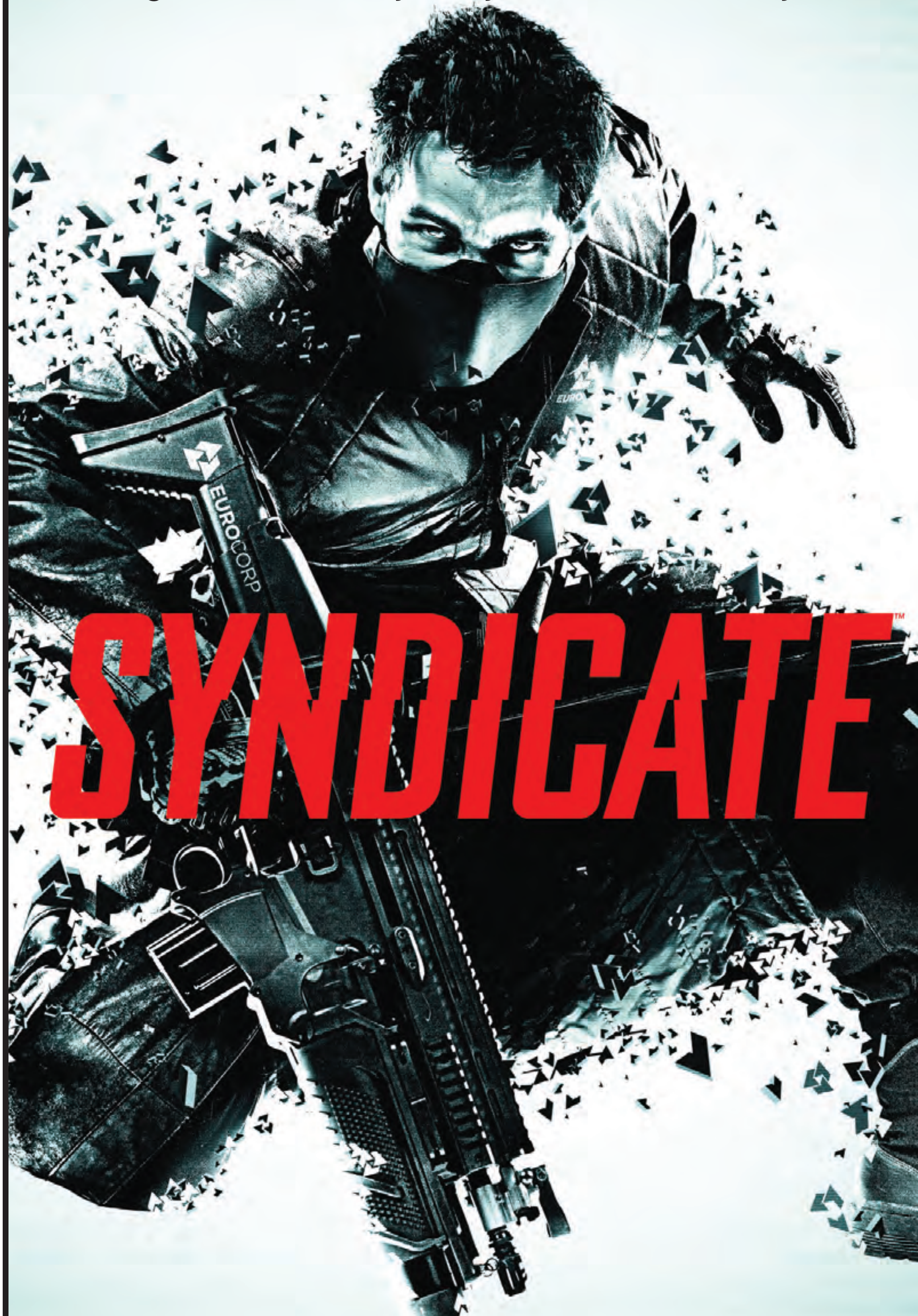
**Dağıtım:** TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
**Yayın Türü:** Yaygın, süreli, aylık




**Küçük bir rica...**
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

# Oyungezer'in Mart Sayısında...

## Amiga'nın efsane oyunu yeniden tanımlanıyor!




## YENİ NESİL EL KONSOLU **PS VITA**'YA SELAM!

**AYRICA** Darkness 2 | Metal Gear Solid HD Collection | Twisted Metal
Kingdom of Amalur: Reckoning | Silent Hill Downpour | Soul Calibur 5

## Geçen ayın ayıpları!

1. 360drc'nin giriş sayfasında OFİS 2011 demişiz, 2012'ye girmeyi unutmuşuz.

2. Voltron incelemesini yazarken "aslanlar" diye başlayıp "kaplanlar" diye devam etmişiz. Halbuki kaplan, aslanın dişisidir, bunu herkes bilir!

3. Tekmili Birden sayfalarımız matbaa yolunda kaybolmuş. Gerçekten... Hâlâ yuvaya dönmelerini bekliyoruz, bir umut.

4. "ASUS Rampage IV Formula'da LGZ 2011 yuvası var" demişiz, o LGA 2011 olmasın mıymış?



The Game
for big kids iftiharla SUNAR
MEDIEVAL COSPLAY PARTY
GECENIN ONUR KONUKLARI
Ejderhalar, Ezio , Şovalyeler, Prensesler, Paladinler, Necromancer'lar...
THE GAME FOR BIG KIDS
POINT HOTEL BARBAROS
03.03.2012 / 19.00
DAVETİYE VE KATILIM İÇİN
TWITTER.COM/THEGAMEFBK
FACEBOOK.COM/THEGAMEFORBIGKIDS
T: 0.212 337 3080 WWW.THEGAME.COM.TR


TATİL EĞLENCESİ
1 AL 1 BEDAVA